YO TENIA UN JUEGO

Número 7 - Noviembre / Diciembre 2013

ESPECIAL REMEMBER Vendido Por La Portada



REMEMORANDO... Burai Fighter Deluxe, Dangerous Dave II, It Came From The Desert, Konami's Football y Worse Things Happen At Sea

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO? Hotline Miami y Trine

REPORTAJE Mansiones Con Mucho Juego

JUEGOS DE HOY Heavy Rain -Move Edition- y The Last Of Us

EL ABUELO CEBOLLETA Eco Fighters y Elevator Action 2 -Returns-

ENTREVISTA Bob Smith

...


¡Wario!... ¡feliz navidad y próspero año nuevo!
¡Igualmente Mario!... aunque me sigues cayendo igual de mal

SUMARIO

Rememorando
06 Burai Fighter Deluxe
08 Dangerous Dave II
10 It Came From The Desert
12 Konami's Football
14 Worse Things Happen At Sea

Especial Remember
16 Vendido Por La Portada

Reportaje
24 Mansiones Con Mucho Juego

Entrevista
44 Bob Smith

¿Qué Hay De Nuevo Viejo?
58 Hotline Miami
60 Trine

Juegos De Hoy
64 Heavy Rain -Move Edition-
66 The Last Of Us

El Abuelo Cebolleta
70 Eco Fighters
71 Elevator Action 2 -Returns-



PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Rubén Sánchez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo

VISÍTANOS

WEB www.yoteniaunjuego.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FORO www.yoteniaunjuego.foroactivo.com

EDITORIAL

¡La revista Yo Tenía Un Juego cumple un año! Desde que comenzamos este proyecto recibimos muchísimas muestras de apoyo por vuestra parte: mensajes de ánimo, cartas con anécdotas, entradas en webs y blogs dando a conocer la revista... ¡así que ahora nos tocaba a nosotros preparar algo muy especial para vosotros!

Ese algo ha terminado siendo un anuario en DVD creado con mucho cariño: incluye una carátula exclusiva, un manual, una pegatina realizada en vinilo adhesivo y por supuesto... ¡el DVD!, impreso de forma profesional, con calidad fotográfica y con un acabado brillante y barnizado.

En el DVD encontrarás (en calidad óptima y HD) los siete números de la revista publicados a lo largo de este año así como un especial de humor con treinta páginas llamado Yo Tenía Un Cómic. ¡Pero aquí no acaba todo!, la guinda del pastel viene directamente de manos de Joruiru (autor de títulos como El Día Después y El Último Jedi), que amablemente y en cooperación con la revista ¡ha creado una aventura conversacional exclusiva!; su título es Yo Tenía Un Juego -La Aventura- y os aseguro que lo pasaréis en grande ayudando a José Esquilache, un chaval adicto al retro que debe recuperar los juegos que su madre le ha tirado a escobazos por la ventana.

También os hemos preparado un menú interactivo (con música creada para la ocasión) desde el que podrás acceder a todos los contenidos con un sólo click e incluso explorar el DVD para mover las revistas a tu equipo, portátil o tablet.

YA DISPONIBLE EN
www.yoteniaunjuego.com



Sergio Gordillo


BREAK
7650
POWPOW


OH!
100
REMEMORANDO...

Burai Fighter Deluxe

Unos meses después de que me regalaran la Game Boy decidí comenzar a llevármela al colegio para jugar en el recreo. Por aquel entonces, cuando uno llevaba algo novedoso a la escuela, a los pocos días solía aparecer otra persona a la que "por casualidad" le habían regalado lo mismo que a ti; ese fue el caso de una amiga de la infancia con la que comencé a intercambiar juegos de Game Boy de forma casi inmediata. Un día llegó eufórica a clase, y es que ¡le habían regalado el juego Burai Fighter Deluxe! Ese día pude probarlo durante el recreo y me gustó tanto que terminó prestándomelo ¡los tres meses de vacaciones!



Burai Fighter es un shoot 'em up multiscroll en el que interpretas el papel de un guerrero humano cuya misión es acabar con 5 cyborgs que están intentando conquistar el universo. Podrás mover a tu personaje en cualquier dirección, pero lo curioso es que será el propio scroll el que marcará (de forma automática) el recorrido que debes seguir hasta llegar a cada jefe final. Puede que al principio te cueste un poco acostumbrarte a los rápidos cambios de scroll, pero créeme, ¡es justo eso lo que hace único a este juego! Conseguir la paz puede ser una tarea bastante complicada, sobre todo si un millar de máquinas enemigas te tienen en sus puntos de mira. Recoge los power-up, tantas bombas como sea posible y... ¡salva el universo!



PLATAFORMA
Game Boy
AÑO
1991
DESARROLLO
Kid
EDITOR
Taxan





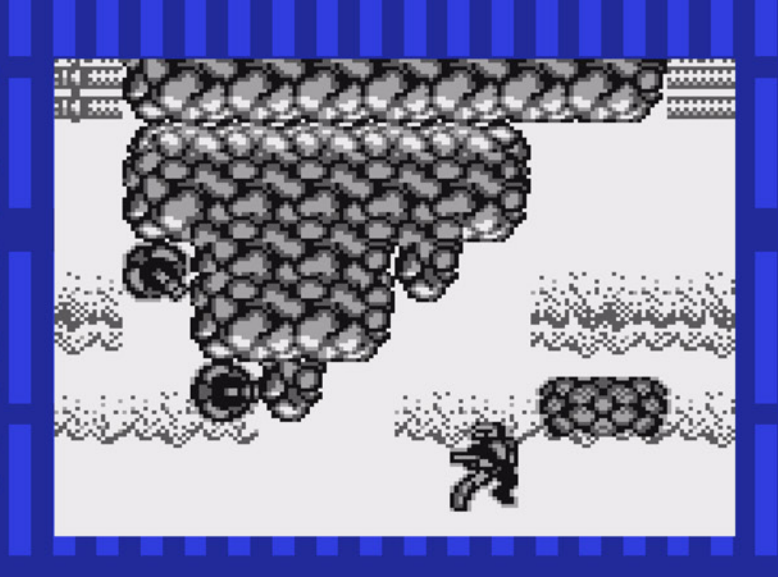
EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Burai Fighter hizo su aparición en la consola NES en 1990, al año siguiente pudimos disfrutarlo en Game Boy en todo el continente europeo, pero lo realmente interesante es que en el año 2000 apareció un clon de este juego para Game Boy Color con un nombre totalmente diferente: Space Marauder. ¿Qué cosas no?
- Introduce uno de estos códigos en el menú de contraseñas:
  Ir a fase 2: HGKM - Ir a fase 3: CPFG
  Ir a fase 4: JJCM - Ir a fase 5: DKLF



37820 TOP 50000
E L1 R3 M2 1

Al comenzar el juego dispondrás únicamente de un cañón de plasma pero al acabar con algunos enemigos, aparecerán ciertos items que deberás recoger a fin de incorporar al cañón principal una dosis extra de rayos láser, anillos electromagnéticos o misiles; ¡coge todos los items que puedas para ir potenciando tus armas de forma progresiva! Recuerda que en cada fase habrá multitud de elementos ocultos: items que mejorarán tu puntuación, orbes protectores e incluso vidas extra, ¡pero ten mucho cuidado con el scroll porque a veces intentará engañarte y quedarás atrapado! - S.G / * 8



Dangerous Dave II
-In The Haunted Mansion-

Antes de ir al colegio pasé por el kiosko para ver si había salido una de mis revistas favoritas. El señor Pedro me dijo que no, pero me comentó que habían llegado juegos en disquete. Uno de ellos era Bio-Menace y por las capturas de pantalla que pude ver, quede enamorado al instante. Compré el juego y durante el recreo, fui con un amigo al aula de informática a rogarle al profesor que nos dejase instalarlo. Tras conseguir nuestro fin (poniendo cara de pena) y comenzar a probar Bio-Menace, mi amigo me dijo: «¡ala!, ¡se parece un montón a un juego que tengo en casa!». Aquella tarde, bocata de nocilla en mano (cortesía de la madre de mi amigo), descubrí este genial Dangerous Dave II -In The Haunted Mansion-.

Tres años después de ver a Dave recogiendo tesoros como si no hubiese un mañana, llegó Dangerous Dave II, un título difícil pero tremendamente adictivo en el que debes eliminar, escopeta en mano, a todo un ejército de horribles criaturas como zombies, enanos, arañas ¡y hasta hombres lobo! Por supuesto, como buen juego de plataformas, habrá innumerables tesoros poblando cada fase que mejorarán tu puntuación; por cada 10.000 puntos que consigas obtendrás una vida extra así que ¡no dejes ni una sóla puerta sin abrir!... ¡vas a necesitar muchas vidas para completar este juego.

PLATAFORMA
MS-Dos
AÑO
1991
DESARROLLO
ID Software
EDITOR
Softdisk



EL ABUELO CEBOLLETA DICE



- Dangerous Dave tuvo su inicio en el año 1988 con un doble lanzamiento para los sistemas PC (MS-Dos) y Apple II. Este juego programado por John Romero consistía en ir recogiendo trofeos varios, eliminar a los enemigos y llegar a una puerta para pasar de nivel. ¡Sencillo pero adictivo!
- Dangerous Dave y Dangerous Dave II -In The Haunted Mansion- también se pudieron conseguir en formato CD-Rom en un recopilatorio que lanzó ID Software en el año 1996 llamado ID Anthology.
- Durante el año 2008 se lanzó una versión para móviles del juego programada en Java que además, ¡era fiel al título original!

Dispones de un arma para reventar a tus enemigos pero antes tendrás que acostumbrarte a su mecánica: la escopeta puede disparar un máximo de 8 cartuchos, y aunque Dave la puede recargar, tendrá que tomarse su tiempo... ¡esos instantes podrán ser aprovechados por tus enemigos para atacar! Si te hieren perderás una vida y ¡deberás empezar el nivel desde el principio! (y no, no se puede guardar la partida). ¡Ah!, ten cuidado porque la escopeta tiene retroceso... ¡esto provocará que en alguna ocasión caigas desde una plataforma y se lo pongas en bandeja a tus enemigos! - S.G / * 8



It Came From The Desert

Muchos años antes de que apareciesen juegos como Heavy Rain o Beyond -Dos Almas-, el Amiga de mi compañero de clase (José Manuel) fue capaz de hacernos sentir dentro de una película, concretamente en una de ciencia ficción de los años 50... ¡sí, con sus monstruos y todo!

Lizard Breath es un ficticio pueblo de California al que viajas (en el papel del geólogo Greg Bradley) para analizar los restos de un meteorito que cayó en los alrededores hace una semana. Allí no sólo encontrarás pedruscos espaciales... ¡en el campo también te está esperando una horda de hormigas gigantes! Dispones de tres días para reunir pruebas y convencer al alcalde de que llame a la Guardia Nacional para evitar el desastre que se avecina. ¡El juego cuenta con toques de aventura, arcade y estrategia!, además está diseñado de forma que el jugador disfrute de total libertad para moverse por el mapeado, por ello, la aventura no es lineal y siempre dispondrás de infinidad de opciones y lugares en los que investigar.

Deberás adaptarte a la vida de Lizard Breath y acudir a las tiendas del pueblo durante su horario de apertura, ¡y es que el juego incluso cuenta con ciclos de día y noche! A lo largo de la aventura sentirás que el pueblo está vivo y que los sucesos ocurren

PLATAFORMA
Amiga
AÑO
1989
DESARROLLO
Cinemaware
EDITOR
Mirrorsoft



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- La película "Them!" de 1954 (La Humanidad En Peligro) sirvió de inspiración a los diseñadores del juego.
- Existe una versión para MS-Dos similar al original y dos versiones que alteran tanto el guión como el sistema de juego para Megadrive y TurboGrafx CD. ¡Incluso se lanzó una secuela que necesita el juego original para funcionar!
- Cada segundo de juego es un minuto en la vida de tu pueblo, por eso, intenta no cruzar el mapa sin necesidad o agotarás rápido los tres días con los que cuentas.
- Cuando te enfrentes a hormigas ¡dispara a sus antenas!
- El pueblo sólo resistirá un ataque de las hormigas... ¡en el segundo asedio todos moriréis!



aunque permanezcas quieto; por ejemplo, si alguien llama a tu puerta puedes abrir o no, pero en función de lo que decidas hacer, recibirás cierta información o se abrirán otras posibilidades. Si resultas herido en alguna de las secuencias arcade acabarás en el hospital, allí recibirás un tratamiento para curarte (perdiendo un tiempo valioso), aunque... ¡también podrás intentar escapar usando el sigilo o a toda velocidad en una sila de ruedas! Cuanto más tiempo le dediques al juego más te sumergirás en su historia, pero... ¡lleva contigo el insecticida! - J.P / * 8'5



Konami's Football









En lo que se refiere al fútbol, actualmente no hay tanta diferencia con lo que ocurría a mediados de los 80. Al igual que ahora, estaban "los del juego bonito" y "los resultadistas", representados por aquel entonces por Menotti y Bilardo. Pero algo era distinto, y es que en los años 80 existía una tercera opinión: los que teníamos un MSX y el cartucho Konami's Football... ¡Nosotros éramos "empatadistas"!

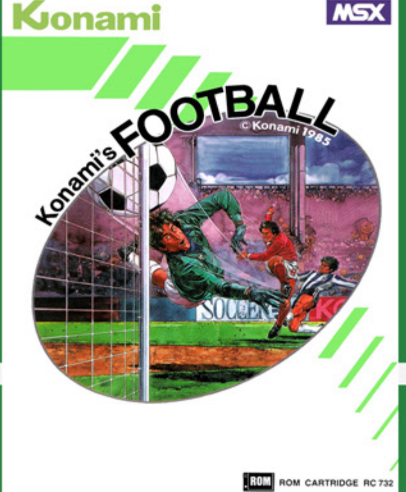
¿Cómo llegábamos a tal conclusión? No había más que jugar un partido, empatar y descubrir la tanda de penaltis que Konami nos tenía reservada. Los partidos tenían su emoción ¡pero en los penaltis era donde lo dábamos todo! (codazos e improperios al rival incluidos para tratar de ponerle nervioso). ¡La de veces que empatábamos a propósito para disputar otra tanda!...

Konami's Football es un juego deportivo donde prima el componente arcade; en consecuencia, no encontrarás demasiadas opciones para configurar los partidos: sólo podrás escoger el nivel de dificultad, los minutos de duración de cada parte, la indumentaria y el nombre de cada equipo mientras suena una pegadiza melodía que rápidamente se te quedará grabada en la mente. Ya sobre el césped podrás comprobar que los equipos se componen de siete jugadores cada uno. El árbitro pita y en poco tiempo te harás con los



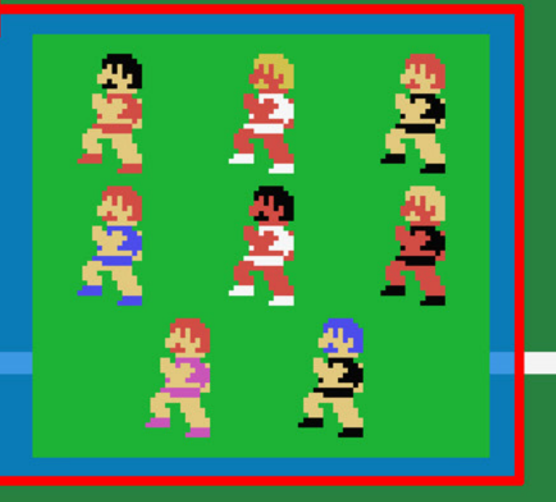
PLATAFORMA
MSX
AÑO
1985
DESARROLLO
Konami
EDITOR
Konami





EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Esta fue la primera incursión de Konami en el mundo del balompié, ¡pero no la última! Konami's Hyper Soccer se lanzó para la consola NES en el año 1992 y su legado continúa hoy en día con la saga Pro Evolution Soccer.
- ¿Te suenan los sprites de los jugadores? ¡Normal!, Konami los volvió a utilizar en algunos de sus juegos deportivos. En MSX reaparecieron en las dos partes de Track & Field y en Hyper Sports 1 y 2.



controles, ya que con un único botón tendrás que hacerlo todo. Pulsando una vez tu jugador pasará el balón hacia el compañero que esté resaltado y si dejas pulsado, chutará hacia la flecha que oscila de arriba a abajo en la portería rival. Para robar el balón sólo deberás tocarlo, y si es necesario, tu jugador se lanzará con los pies por delante... ¡sin miedo, que no hay faltas! Ten en cuenta que a la vez también manejas a tu portero, ¡pudiendo hacer incluso palomitas! Recuerda que si mantienes tu portería a cero ¡siempre podrás ganar en la tanda de penaltis! - R.S / * 7'5



Worse Things Happen At Sea

Me llevé una buena sorpresa cuando, tras muchos años jugando, gracias a Internet descubrí el auténtico nombre de este juego que desde mi infancia había conocido como "S.O.S Navy", o lo que es lo mismo... la versión pirata que mis vecinos tenían en una de sus cintas de Load 'N' Run; y por cierto, a más de uno le sorprendería saber que estas cintas se vendían con total tranquilidad en kioskos de prensa y en otros muchos establecimientos legales.

Diriges a C-Droid, un simpático robot que se enfrenta a la aparentemente sencilla tarea de dirigir un barco carguero a puerto. Lo que nadie le ha dicho a tu autómata es que el personal de mantenimiento es más inútil que un pollo de goma con polea en medio (que como todo el mundo sabe, al menos puede ser usado a modo de tirolina). Así que desde el momento en que el barco sale del puerto empiezan a abrirse brechas en el casco y, disculpa el chiste fácil pero... ¡todo hace aguas!

A medida que el agua va inundando poco a poco cada una de las 11 estancias, el barco avanzará más despacio. Afortunadamente, tu androide puede llevar consigo un objeto cada vez: una plancha de acero para tapar las entradas de agua o una manivela que podrá conectar a la bomba que hay en cada habitación para achicar el agua. ¡Pero cuidado!... aunque hay una plancha en cada habitación, ¡tan solo tienes

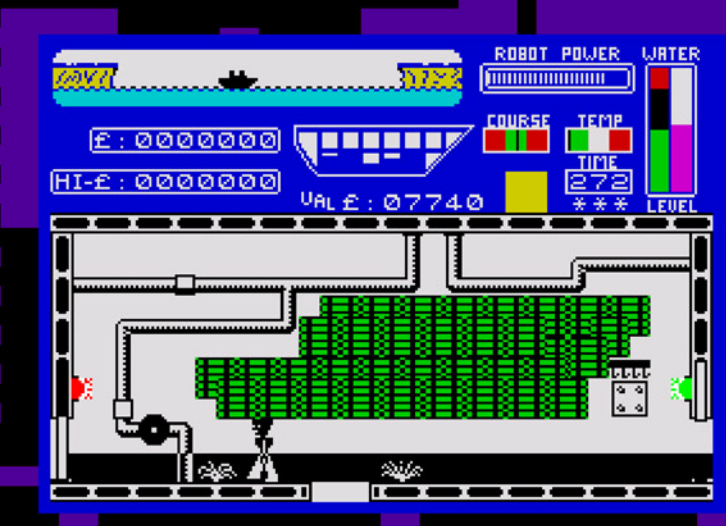
PLATAFORMA
ZX Spectrum
AÑO
1984
DESARROLLO
Mind's Eye
EDITOR
Silversoft



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Al final de las instruciones originales se puede leer este simpático juego de palabras: 'And don't forget... even worse things happen to software pirates!'
- Si estás bajo de energía recuerda que en la sala de máquinas existe una cámara para recargarla, ¡pero ojo porque no funcionará si dicha habitación está inundada!
- Cierra las puertas a medida que las vayas cruzando para que así el agua pase más despacio de una habitación a la contigua.
- Recuerda: ¡caminar por una estancia inundada consume más energía!
- Cuida el negocio: ¡es más valiosa la mercancía seca que mojada!
- La publicidad del juego aconsejaba jugar en el cuarto de baño para conseguir un mayor realismo... (¡eh!, ¡lo digo en serio!)

6 manivelas en todo el barco! Si consigues llegar al puerto, tu siguiente viaje será más difícil porque ahora también deberás evitar que el barco se salga de su rumbo. En el tercer recorrido te lo pondrán más difícil aún porque además de añadir todo lo anterior, también será necesario que engrases periódicamente la sala de máquinas para que no se caliente el motor. Al final de cada travesía obtendrás tu paga en función de los daños del barco y del estado de la carga. Estás ante un juego muy divertido y ante todo original, así que ¡lánzate al agua! - J.P / * 8




RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER
imagine
...the name of the game
DUKE NUKEM 3D
CHAOS CONTROL
UNA VELOZ Y FURIOSA
LUCHA POR LA LIBERTAD
ERBE


MSX
SABRINA
iBSA
MSX
HERCULES
SLAYER OF THE DAMNED!
ERBE Software
GREMLIN
WAR IN MIDDLE EARTH
MELBOURNE HOUSE
ESPECIAL REMEMBER:
VENDIDO POR LA PORTADA

CHAOS CONTROL



¿Los extraterrestres invadiendo la Tierra?, ¿tiroteos espaciales a bordo de una nave?, ¿disparar contra innumerables hordas alienígenas?, ¿combates en el interior de la ciudad de Nueva York, en los alrededores de la Estatua de la Libertad, en el Espacio e incluso entre chips vivos dentro de un ordenador gigante?, ¿animaciones espectaculares y personajes recreados a partir de dibujos manga?...

¡Madre mía!, ¡este juego no podía tener mejor pinta! Aunque lo iba a comprar para PC, también había salido para CD-i, MAC, Playstation y Sega Saturn; como este arcade había sido lanzado en tantos sistemas, ¡tenía que ser la repanocha!



Lo compré sin dudarlo, llegué a mi casa con unas ganas tremendas de probarlo, lo instalé, me froté las manos y lo puse en marcha. A los pocos minutos llegaría la decepción: tanto la nave como el recorrido que ésta debe seguir se controla de forma automática por el ordenador, lo que limita la diversión a sólo poder hacer una cosa, disparar tu cañón láser contra todo lo que se mueva en pantalla a ritmo del sonido: “bom, bom...”

A medida que el juego avanzaba me di cuenta de que como aparecían tantos enemigos a la vez y el juego era tan frenético, ¡siempre recibías algún impacto antes de poder disparar!, además, el control por ratón “a saltos” tampoco ayudaba a afinar la puntería. Bueno... no hay problema, en algún momento debería poder conseguir armas más rápidas, escudos para mi nave o algún item para restaurar su energía; ¡pues nada!... no hay más armas ni items defensivos. ¡Arghhh!



Cuando mi nave había sufrido tantos daños que ya se veía venir que faltaba muy poco para ser derribada comencé a preguntarme: «¿cuántas vidas hay en este juego?»; tras quedarme sin energía una animación me hizo entender que había fracasado en mi misión y que ¡sólo tenía una vida! Para colmo, ¡la versión de PC ni siquiera contaba con gráficos texturizados! - S.G

DUKE NUKEM 3D



Muchos de los títulos que hemos comprado en nuestra infancia nos entraban por los ojos, pero más tarde, cuando uno picaba y compraba alguno, terminaba por echarse las manos a la cabeza al ver en pantalla cómo sus ilusiones eran pisoteadas por la baja calidad de un juego que no regalarías ni a tu peor enemigo.

Pero en ocasiones, o mejor dicho... en muy pocas ocasiones, comprarás un juego por la portada y será realmente increíble. Duke Nukem 3D fue en mi caso la excepcion que confirma la regla porque aunque lo compré al ver su portada, esperaba llevarme a casa un juego bueno y lo que me llevé fue... ¡una joya!



Pasé muchos años jugando a shooters como Doom, Blake Stone, Rise Of The Triad o Wolfenstein, pero cuando puse en marcha Duke Nukem 3D y vi sus posibilidades, comprendí que la compañía 3D Realms acababa de llevar el género a su máximo apogeo.

Ya no veía en pantalla a ese personaje rubiales, cachas y lleno de ego que tan buenos momentos me hizo pasar años atrás con sus dos videojuegos de plataformas, claro... ¡es que ahora yo interpretaba el papel de Duke Nukem! Los planos de scroll horizontal fueron sustituidos por un mundo en 3D en el que podía saltar, agacharme, volar con propulsores, apuntar con el ratón mirando de forma libre y para sobrellevar la acción, disponía de un enorme arsenal a mi entera disposición: pistolas, escopetas, metralletas, granadas de mano, misiles... y si me quedaba sin munición, ¡siempre podría liarme a patadas con los enemigos! Cuanto más tiempo pasaba jugando con Duke Nukem 3D ¡más enganchado estaba!; además, iba fijándome en otros detalles importantes: los enemigos ahora eran lo bastante inteligentes como para perseguirme al verme, ¡pero yo podía escapar lanzando un misil a una pared agrietada y a su vez, usar ese refugio como lugar seguro desde el que volver a disparar!; pero ahí no acaba todo porque en ocasiones había incluso que interactuar con los elementos del mapa, romperlos... ¡o hacerlos volar en pedazos! ¡Menudo juegazo! - S.G

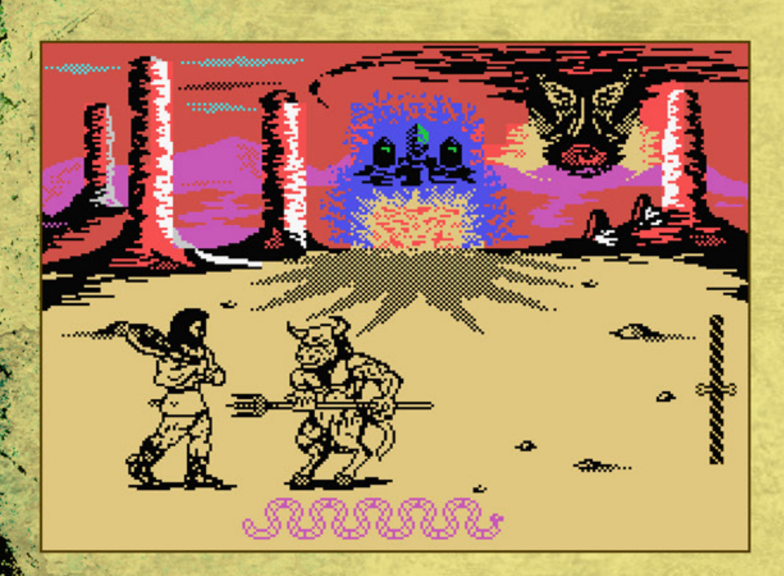


HERCULES -SLAYER OF THE DAMNED-

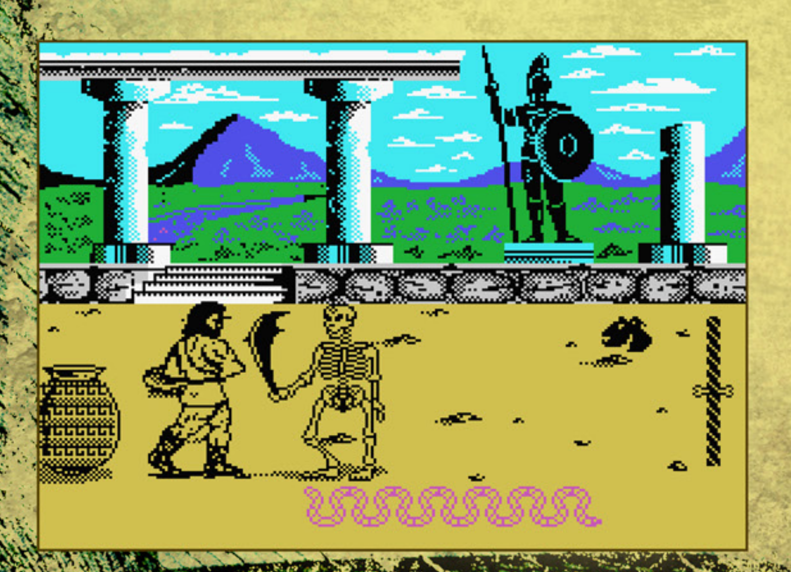


Gremlin Graphics estuvo muy avispada en su día escogiendo al semidiós griego Hércules; uno ya había bebido de películas como las dos partes de Conan (protagonizadas por Arnold Schwarzenegger), por eso, era normal que una portada protagonizada por un tío cachas armado con una porra y a punto de abrirle el cráneo a un pobre minotauro atrajera lo suyo.

Además, si ibas a una tienda de videojuegos para curiosear, en la caja se podía leer: «basado en las antiguas historias de la mitología griega». ¡Eso ya era la repera! Era como prometer un juego largo y variado... ¿Acaso tendríamos la oportunidad de recrear las Doce Pruebas de Hércules? Como me encantaba el cine de bárbaros y la mitología griega, ¡aquello era demasiado jugoso como para dejarlo escapar!



Compré el juego y contento como unas castañuelas volví a casa dispuesto a probarlo. Tras la carga (por suerte sin fallo), pensé «quietecito hubiese estado más guapo». La primera sorpresa fue descubrir que en la carátula estaban representados todos los enemigos que se verían a lo largo del juego... ¡efectívamente!, ¡sólo hay dos!: esqueleto y minotauro. Con tal alarde de variedad era lógico que a los diez minutos ya te empezases a aburrir. ¡Ah! y por si fuera poco, para hacerle daño al enemigo tenías que esperar a que una serpiente pasase bajo sus pies... ¡pero bueno!, ¿a qué mente privilegiada se le había ocurrido ese sistema?



Lo peor fue comprobar que la frase que aparecía en la caja era una chufla como un camión de grande. Lo único que justificaba aquella afirmación era que, de vez en cuando, aparecían objetos que representaban las Doce Pruebas. Vamos, que esto no era más que una especie de Street Fighter con una jugabilidad pésima y para colmo, repetitiva. Al menos tenía unos buenos gráficos (grandes y bien definidos). En cualquier caso, con el poco despliegue gráfico del juego, ¡sólo les habría faltado no diseñar bien lo poco que se ve! La portada, sí, muy chula, pero en vez de al minotauro te daban ganas de atizar al programador. - R.S

RENEGADE III

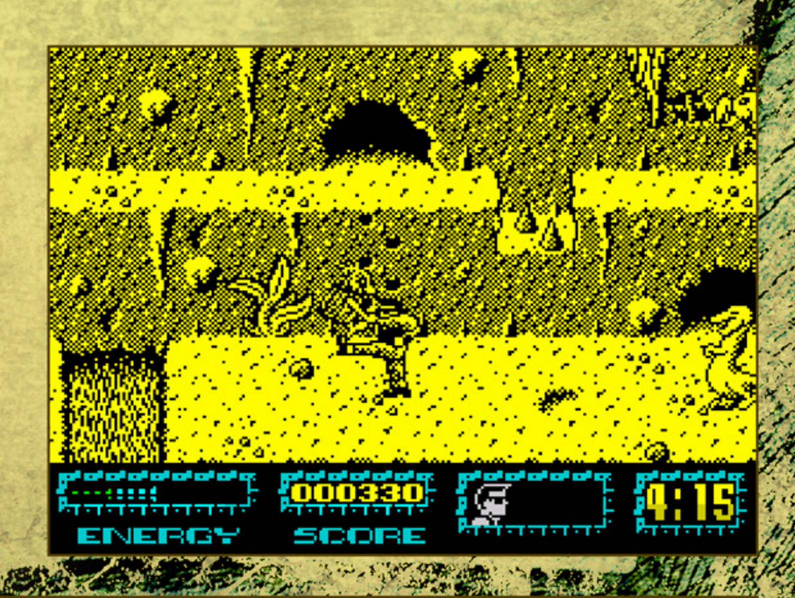


Le debo muchas cosas a la revista Microhobby, entre ellas, haberme convencido para comprar Renegade III en una época en la que no teníamos más referencias de los juegos que lo que nos contaban las revistas. En dicha publicación se referían a este título como un "programón", esgrimiendo como único punto criticable que era bastante similar a sus dos predecesores y que eso decía muy poco a su favor... ¡Pero si sus dos predecesores se encuentran entre mis favoritos de Spectrum! Así que lo habéis adivinado, en cuanto vi el juego a la venta me hice con él e invité a mi buen amigo José Luís para estrenarlo juntos; si tanto se parecía este Renegade III a Target: Renegade, ¡seguro que habían conservado el modo cooperativo!



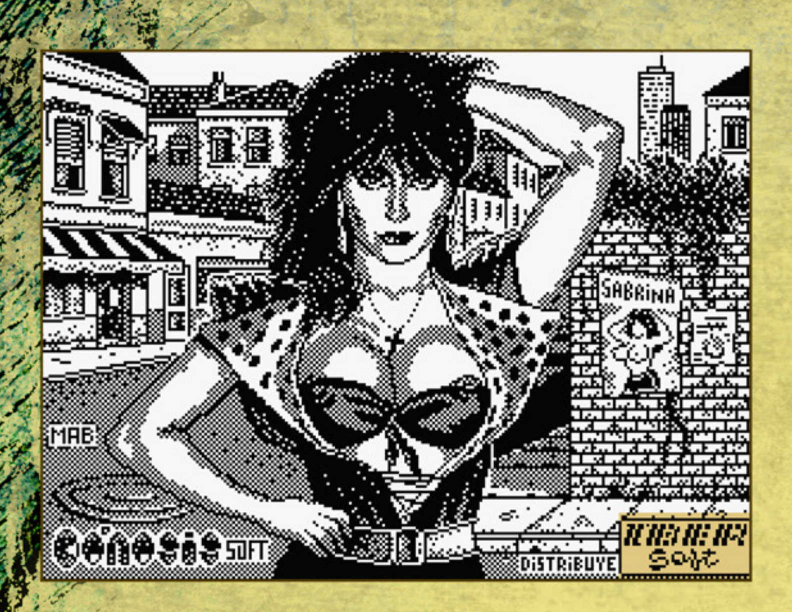
Pues no, no había modo cooperativo. Y no sólo eso, sino que además alguien en Imagine Software debió decir algo así como «¡chicos, eliminemos la posibilidad de recoger objetos del suelo para poder usarlos como armas», a lo que un compañero seguro que respondió «¡vale, pero sólo si de paso reducimos el número de movimientos del protagonista!». Y ya puestos, ¿para qué respetar los coloridos gráficos de sus dos primeras partes pudiendo hacer un juego monocromo? ¿Y qué mejor que añadir obstáculos en el decorado que en lugar de restar una parte de la barra de salud te quiten una vida completa?

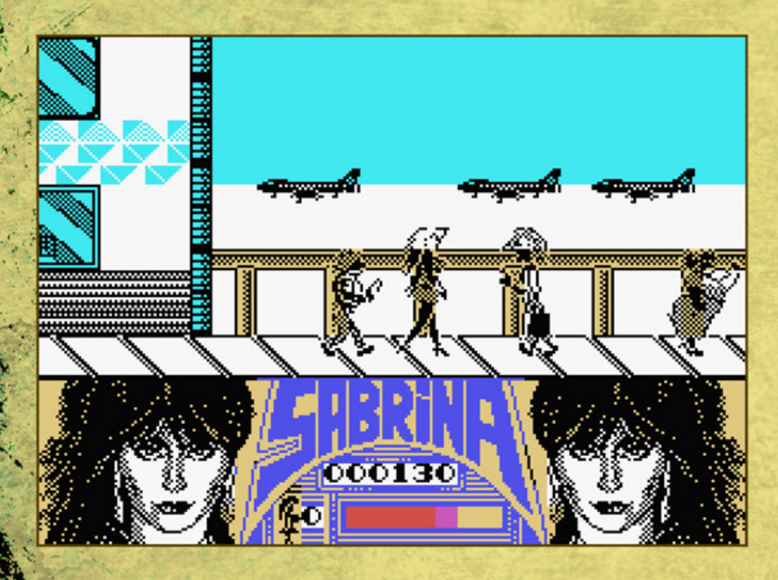
La tormenta de ideas en las oficinas centrales de Imagine no terminó ahí porque también pensaron que sería una buena idea reducir el número de niveles con respecto a las anteriores entregas y compensarlo aumentando la dificultad para que no se notara. Además, ¡los movimientos eran más lentos y toscos! En realidad lo único que se salvaba era la música de Jonathan Dunn, quien el día del brainstorming no debió ir a trabajar porque de lo contrario le hubieran propuesto componer reggaeton para el juego.

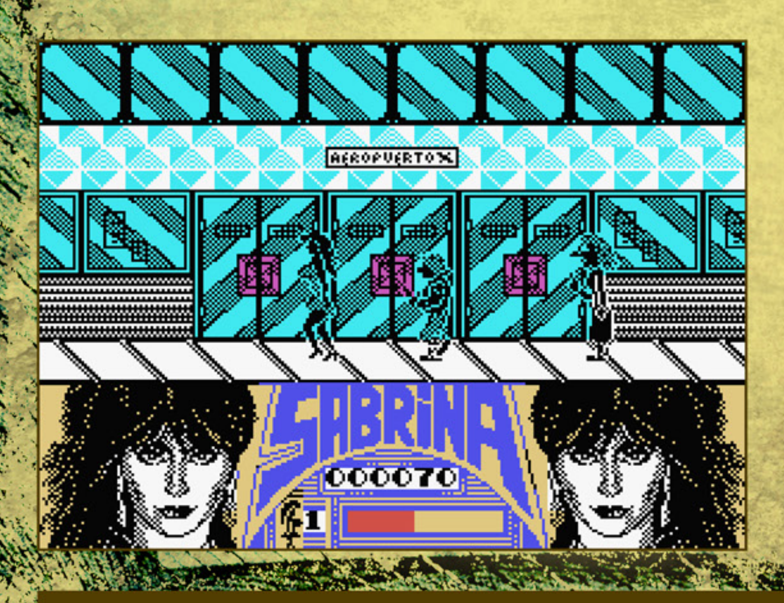


Salvando todas estas diferencias supongo que el juego era similar a los anteriores Renegade, así que lo dicho... ¡todo un programón y cómo mola su portada! - J.P

SABRINA







En la nochevieja de 1987 muchos españolitos estuvieron a punto de volverse bizcos tratando de seguir con sus ojos el bamboleo de los pechos de Sabrina Salerno, más aún cuando uno se escapó de aquel apretado corsé durante unos breves segundos hasta que la italiana lo volvió a colocar en su lugar. Fuese premeditado o no, aquel espectáculo fue la comidilla en todos los colegios durante meses. Los chicos de Genesis Soft vieron ahí un filón y pensaron que Sabrina podría ser una buena protagonista para un videojuego.

La fórmula parecía infalible: te ponemos dos tetas en la portada y tú compras el juego. Si con las ventas de sus cintas musicales había funcionado ¿cómo fallar con un juego para preadolescentes? El título no contó con el apoyo de Micromanía y es que la revista le dio un aprobado raspado, además, los comentarios publicados no dejaban en muy buen lugar al juego, así que yo lo tuve claro, conmigo no iban a contar... ¡anda que no había buenos juegos que comprar antes que este!

Llegaron las navidades de 1989 y yo estaba esperando los nuevos juegos que me iban a regalar. De repente apareció mi hermano con un paquetito, lo abrí y... ¡sí!, ¡era el juego de Sabrina! Lo primero que me pregunté fue «¿qué cara me habrá visto mi hermano para pensar que ése era un juego que yo querría?». Que sí, que la pubertad comenzaba a hacer estragos, pero uno seguía conservando su dignidad en lo que a videojuegos se refiere. En fin, tocó hacer de tripas corazón y cargarlo, ¡a lo mejor los de Micromanía exageraron!

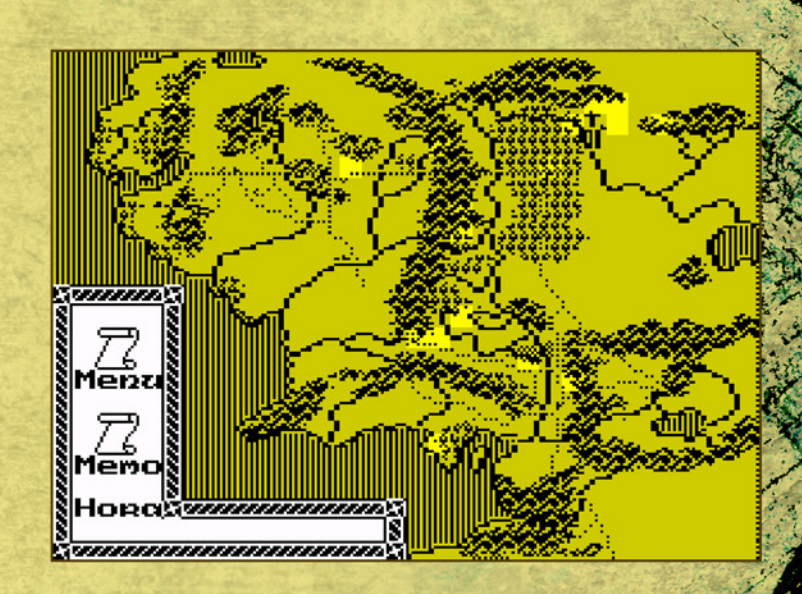
Efectivamente, habían exagerado ¡porque el juego era todavía peor de cómo lo habían pintado! Era un completo desastre... un beat 'em up en el que controlabas a Sabrina para que consiguiese llegar a su concierto. Por el camino tenías que deshacerte de fans, señoras mayores y hasta de curas usando tortazos, patadas y tetazos... ¡sí, tetazos! Además de malo era difícil porque los enemigos aparecían sin cesar. Por lo menos mi hermano no me compró la edición que venía con la cinta de música. - R.S

WAR IN MIDDLE EARTH

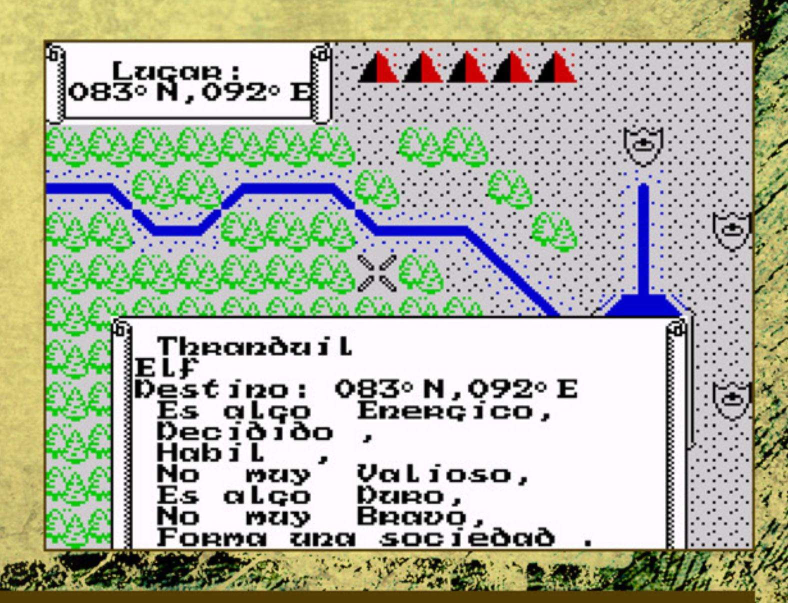


Cuando un niño ve una portada con una especie de guerrero a caballo enfundados en sendas armaduras de batalla y lanza en ristre, se espera un juego que como poco le corte la respiración. Y no digamos si tu primo, varios años mayor que tú, alimenta tus expectativas comentando que el juego se basa en una serie de libros de aventuras épicas llenos de magia, héroes, batallas y acción, sobre todo eso... mucha acción. Acción, ufff, sí, estooo... mucha, mucha acción (tanta como la que has leído en estas dos últimas líneas)

A estas alturas no necesitaba más argumentos para gastar mis ahorros en ese juego que tanto prometía, pero mi primo dijo algo más: «War In Middle Earth quiere decir Guerra En La Tierra Media». ¡Guau!, ¡guerra!... y salí de la tienda con el juego en una bolsa.



Mi primo (que siempre ha sido un tipo con suerte), ya no estaba conmigo cuando cargué el juego por primera vez, y menos mal, porque de haber estado, ¡es probable que la guerra se la hubiese declarado yo a él! Sé que este título tiene bastantes fans hoy en día, es más, seguramente sea bueno dentro del género de la estrategia, ¡pero yo esperaba algo muy distinto! El significado de la palabra decepción lo aprendí el día que compré War In Middle Earth. ¡Encima venía en edición con caja de cartón y era más caro que los que traían funda normal de casete!



El juego incluía un manual muy detallado y narraba todo tipo de batallas y evocadoras historias, incluso había una lámina con un mapa de los lugares donde se desarrollaría la ¿acción? El caso es que jamás fui capaz de ver algo más allá de una pantalla de mapa sobre la que mover un cursor que no parecía hacer absolutamente nada y que, de vez en cuando, pasaba sobre un escudo ofreciendo información acerca de unos personajes que definía como enérgicos y decididos pero a los que yo jamás vi mostrar un ápice de valor. ¡Ah!, y para rematar, el juego no tenía sonido ni animaciones. Ese día aprendí que si las guerras de verdad fueran así, ¡los soldados volverían a sus casas por aburrimiento! - J.P





REPORTAJE: MANSIONES CON MUCHO JUEGO

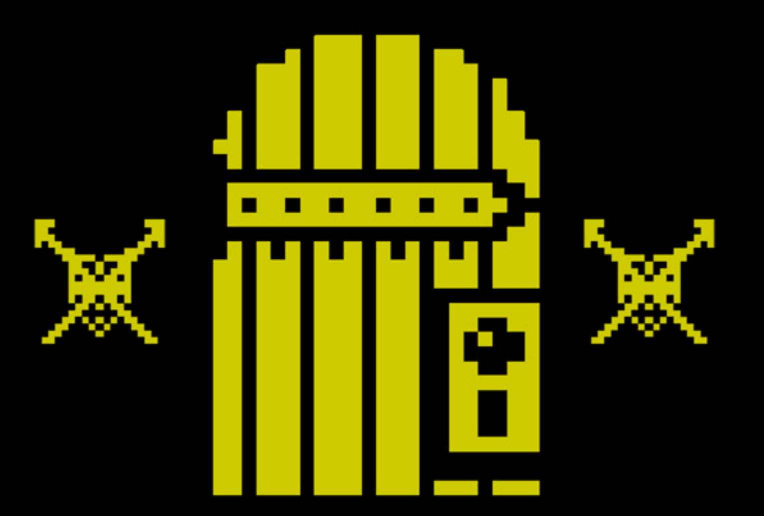
Una casa es mucho más que un lugar en el que vivir, es un lugar que queda impregnado por quienes lo han habitado, por sus alegrías y sus tristezas, su suerte y su desgracia. Así que imagina lo que esconderá una enorme mansión con siglos de historia...

¿Qué secretos pasadizos, oscuros rincones y extraños sucesos silencian sus muros? A todos nos gustan las historias de misterio porque lo desconocido atrae, y si en la historia hay una casa involucrada, ¡nuestra intriga se acrecienta!; al fin y al cabo, todos vivimos en una casa, ¡y quién sabe si la conocemos a fondo! Pero no todas las mansiones tienen por qué ser truculentas, ¡algunas pueden hacernos reír gracias a los simpáticos personajes que moran en ellas!

¿No te lo crees?, pues te propongo un reto en este artículo: hagamos juntos un repaso por algunas de las más curiosas mansiones y castillos de la historia del videojuego. No pretendo hacer un análisis exhaustivo de cada título ¡porque dicha tarea dejaría a mis compañeros sin espacio para sus artículos!

En vez de eso, te contaré cuáles han sido las mansiones y castillos que más me han marcado como jugador y hablaré sobre sus peculiaridades. Sólo nombraré el juego al final de cada caso, de manera que tú como lector, tendrás que intentar averiguar de qué titulo se trata sólo por los datos que te vaya dando.

¿Crees que serás capaz de reconocerlas todas? Pues cruza la puerta de entrada, y por lo que pueda pasar, mejor será que no te quedes atrás...



LA MANSIÓN DE ZACHARY GRAVES

Spirit Bay es un pequeño pueblo dominado por una vieja mansión desde la colina. Allí se dice que vivió Zachary Graves, un anciano que jamás se separaba de su cetro, seguramente porque sabía que la casa escondía un mal ancestral y ese objeto era su única protección. El viejo Graves nunca quiso abandonar la casa, quizá porque la leyenda cuenta que en algún recóndito lugar de la misma se halla una urna de valor incalculable (propiedad de la primera familia que habitó en Spirit Bay)

Pero la tranquilidad terminó el día que Zachary Graves falleció; desde entonces los vecinos aseguran ver destellos a través de las ventanas y escuchan sonidos inexplicables en las inmediaciones de la mansión, ¡hasta el punto de que todos están convencidos de que el responsable es el fantasma de Graves!, quien trata de evitar que alguien entre en la casa para llevarse la urna.

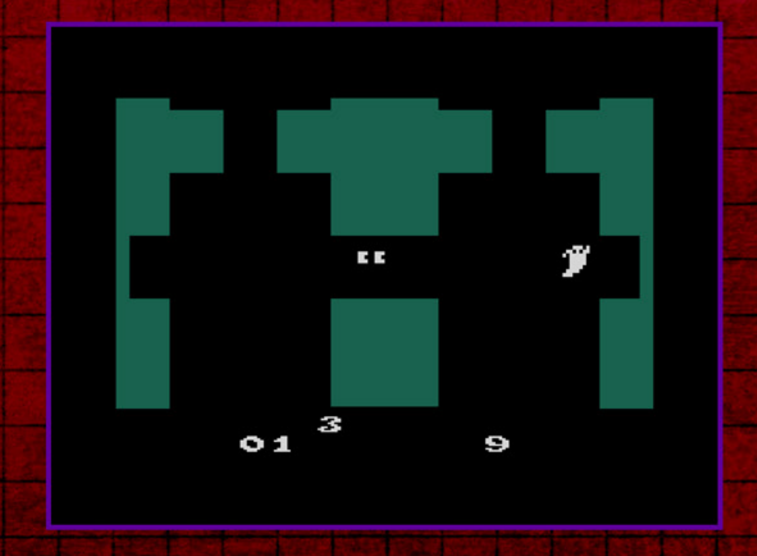
Tu misión, como ya habrás supuesto, es entrar en la casa y salir de ella con vida y con la urna en el bolsillo. Esto no va a ser coser y cantar, porque la urna está dividida en cuatro fragmentos, ¡pero es que además tampoco hay luz en la casa!, así que lo único que verás será... oscuridad. La única forma de que sepas si hay algún objeto en la habitación en la que te encuentras será encendiendo una cerilla.

¡En los niveles de dificultad más altos ni siquiera podrás ver las paredes sin ayuda de la cerilla!, lo que te obligará a jugar utilizando tu memoria. ¿Quieres más complicaciones? La cerilla se consume en poco tiempo y volverás a estar a oscuras; además, todos sabemos que cuando un fantasma está cerca, ¡sopla un repentino viento gélido que también apaga las cerillas!

La mansión tiene tres plantas y un sótano, pero no todo el mapeado está disponible de inicio porque algunas puertas necesitan su correspondiente llave. Las limitaciones gráficas de la Atari 2600 están genialmente resueltas porque el fondo negro encaja a la perfección con el concepto del juego... llenando la pantalla de oscuridad.

El sprite del protagonista no es una figura completa... ¡son sólo unos ojos mirando en la dirección en la que te mueves!, lo que contribuye aún más a tener esa sensación de estar perdido en medio de una densa oscuridad en la que ni siquiera puedes ver tu propio cuerpo. Podemos decir sin miedo a equivocarnos que estamos ante uno de los primeros "survival horror" de la historia.

En el año 1982 la consola Atari 2600 recibió este juego bajo el nombre de Haunted Mansion... ¡y no son precisamente pocas las conversiones! Si lo quieres probar debes saber que de no conseguir el cartucho original, también se encuentra disponible desde 2010 en Windows, Xbox 360 y iOS.



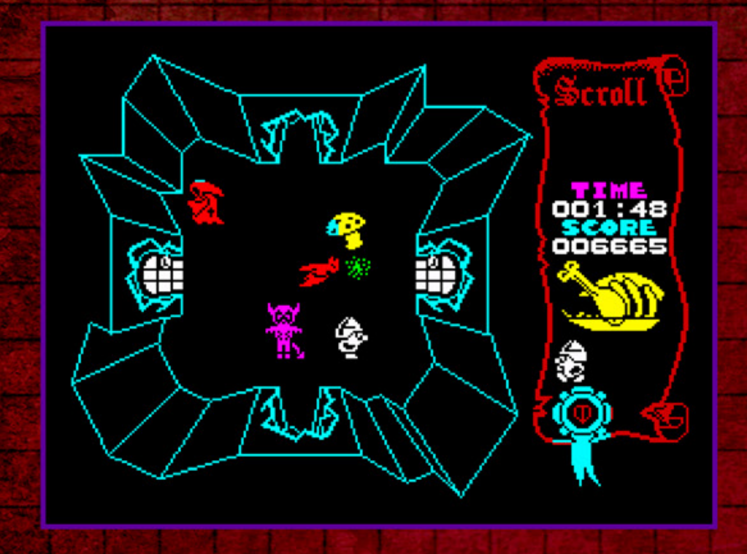
EL CASTILLO DE ULTIMATE

Nadie te ha dicho cómo llegaste allí, pero el caso es que las puertas del castillo se cerraron a tu paso... ¡ahora debes arreglártelas para salir de una pieza! Como suele suceder en estos casos, es complicado que llegues a sentirte solo, pues montones y montones de asquerosas alimañas se materializarán ante tus atónitos ojos, así que ten muy a mano tus hachas arrojadizas, puñales o hechizos (según el personaje que escojas de los tres que tienes a tu disposición) y prepárate para explorar las mazmorras, el ático y los cinco pisos del castillo en aras de encontrar una llave que te permita salir; y cómo no... ¡existen 3 partes! Hay que ver la manía que tenían en los juegos de antaño de trocear todos los objetos valiosos.

Hace más de 30 años que este juego nos hizo sentir que estábamos deambulando por el interior de un castillo gracias a una ambientación que no tenía rival. Imagina pasar sala tras sala observando amenazantes armaduras, librerías desconchadas, puertas que se abren y se cierran por embrujo, trampillas que te conducen a pisos inferiores e incluso muebles que esconden pasajes secretos a otras zonas del castillo. Todo ello aderezado con un desarrollo que no permite descansar ni un instante porque los enemigos aparecen incesantemente... de hecho, no te las verás sólo con monstruitos de tres al cuarto sino que ¡puedes llegar a toparte con Frankenstein, La Momia o con el mismísimo Drácula! Sin embargo, el juego no pretende asustar... resulta muy simpático (en parte debido a lo rechoncho de los protagonistas), pero también a detalles como que tu energía venga representada por un pollo asado que va perdiendo la carne a medida que recibes daño. ¡Cuidado con los pollos deshuesados!

Atic Atac, lanzado en 1983 de la mano de Ultimate por obra y gracia de los hermanos Stamper tiene en mi memoria el honor de ser el juego más antiguo que recuerdo que permitía visitar tu propia tumba, y si no te lo crees, fíjate en el lugar donde perdiste tu última vida para encontrar una cruz que permanecerá en el suelo hasta el final de la partida. Dicen las malas lenguas que si te aprendes el mapa de memoria existe una ruta que posibilita acabar el juego en sólo tres minutos, pero hazme caso y olvídate de eso... no tengas tanta prisa por marcharte porque lo divertido de Atic Atac es vagar habitación tras habitación, huyendo de unos enemigos y disparando a otros (tus proyectiles rebotan en la pared ¡así que hasta puedes disparar de espaldas!), recogiendo llaves de colores para abrir puertas y descubriendo los secretos que las paredes ancestrales del castillo no quieren que sepas. Mucha gente piensa (yo entre ellos) que Atic Atac marcó un antes y un después en la carrera de Ultimate. Lo que es innegable es que se trata de un punto de inflexión entre sus primeros arcades tan sencillos como adictivos (Pssst, Jet-Pac, Cookie...) y lo que nos esperaba con los juegos Filmation de los que todo el mundo recuerda Knight Lore, que sin ser el mejor, fue el que abrió la veda.

¿Te apetece jugar una partida a Atic Atac? No es sencillo conseguir la ROM dado que sus propietarios legales han negado la distribución, así que si no puedes hacerte con una copia del juego, siempre te quedará alguno de los remakes que existen para PC. El más famoso es el de Richard Jordan, y llamadme anticuado pero yo sigo prefiriendo el sabor añejo del original.



LA MANSIÓN DE WILLY

Willy no esperaba amasar una fortuna siendo minero hasta que se topó con un yacimiento de oro, y tras explorar 20 cavernas salió de allí siendo tan rico que decidió cumplir su sueño: ¡tener una gran mansión! Enseguida dio con un científico que quería deshacerse de la suya y a Willy le pareció una oferta inmejorable: ¡pero si tenía su propia playa particular, y en el precio también se incluía un yate!... Willy empezó a vivir la vida loca y contrató a Maria como ama de llaves para no tener que preocuparse por nada. Willy colgó el casco de minero y pasó una buena temporada de celebración en celebración, gastando montones de dinero y volviéndose cada vez más superficial.

La paciencia de Maria llegó a su límite después de que Willy diera en su mansión una fiesta tan descontrolada que todo terminó por el suelo: ¡ella no estaba dispuesta a recoger tal desastre! En vez de eso, esperó a que se marchasen los invitados y cuando Willy despidió al último se encontró con un ultimátum de Maria: «¡No permitiré que te acuestes hasta que hayas dejado esta mansión impoluta!».

Como Willy no estaba en condiciones de argumentar nada decidió obedecer y se dio la vuelta dispuesto a recoger todos los objetos que había por el suelo de la mansión. Lo malo es que en el fragor de la fiesta, alguien había abierto la puerta del laboratorio del antiguo dueño de la casa y un sinfín de extrañas criaturas campaban ahora a sus anchas por todas las habitaciones: serruchos, cuchillas de afeitar, huevos rodantes, helados de cucurucho y hasta pingüinos; pero... ¿estaban realmente ahí o todo era producto de la monumental cogorza de Willy?

Esta vez te propongo visitar una mansión que te arrancará una sonrisa por sus simpáticos gráficos y alocados enemigos, fruto de la mente peculiar de Matthew Smith, y es que todo aquel que ha pasado unas horas en la mansión de Willy coincide en que no existe otro videojuego que le iguale en surrealismo. Si has jugado a Manic Miner, su precuela, ¡ya tendrás dominada la técnica para enfrentarte a un plataformas en el que es primordial ajustar cada salto al píxel! Sin embargo, mientras que en su primera parte no podías pasar a la siguiente pantalla hasta haber completado la anterior, ahora tienes total libertad para moverte por toda la mansión. ¿Recuerdas las 20 pantallas de Manic Miner?, ¡pues su continuación triplica ese número!

El juego era imposible de terminar tal y como fue puesto a la venta porque traía varios bugs de serie como ciertos objetos imposibles de alcanzar o alguna habitación inaccesible, pero el más famoso es el conocido como "el bug del ático", y es que cuando accedías a esa localización se producían cambios en algunas direcciones de memoria que tenían como consecuencia la desaparición de algunos enemigos o la muerte instantánea al visitar ciertas habitaciones. Lo más curioso de todo es que la empresa desarrolladora quiso vendernos la moto de que se trataba de algo premeditado, justificándolo en que cuando Willy entraba en el ático, una flecha envenenada salía disparada y mataba con gas a los enemigos que desaparecían, dejando contaminado el aire de manera que se convertía en letal también para nuestro amigo Willy.

Lo único cierto es que la información relativa al movimiento de la flecha estaba alojada fuera de la memoria dedicada a los gráficos, sobrescribiendo así algunos de los datos que el juego necesitaba para funcionar correctamente, ¡pero hay que reconocer que el intento de explicación estuvo al mismo nivel de surrealismo que el juego!

Mención especial merece también el sistema de protección que inventaron para este videojuego, consistente en una lámina llena de rectángulos de varios colores: el usuario tenía que pulsar determinadas teclas en el ordenador en función del color que hubiese que introducir. ¡Era un sistema casi tan complicado como el propio juego!

Las anécdotas acerca del programa no terminan aquí porque las instrucciones de la versión inglesa proponían un concurso: ¿Cuántas botellas debe recoger Willy para que Maria le permita acostarse? La primera persona que acertase por carta o por teléfono (¡qué tiempos!) sería agraciada con 6 botellas de champán y una caja de Dom Pérignon; además, ¡un helicóptero con el propio Matthew Smith en persona le daría una vuelta sobrevolando su ciudad!

¿Se te ocurre una situación más imprevisible para estar junto a un personaje así? Sólo espero que si el agraciado lee esto algún día nos envíe la anécdota por correo con su experiencia: ¡publicación asegurada!

Software Projects editó en 1984 este Jet Set Willy, todo un clásico a pesar de todo; en su día fue una revolución, hasta el punto de que al poco tiempo estuvo disponible un editor de niveles (ah... ¿pero eso no era cosa de los juegos actuales?) que dio como fruto ¡más de 40 títulos creados por fans!

Actualmente dispones de infinidad de opciones para jugarlo porque salieron versiones prácticamente para todos los ordenadores de 8 bits. Mucho más recientes son las desarrolladas para iPhone y Xbox 360 -Live Arcade-: ¡un remake que también incluye la historia de Willy para los más curiosos!

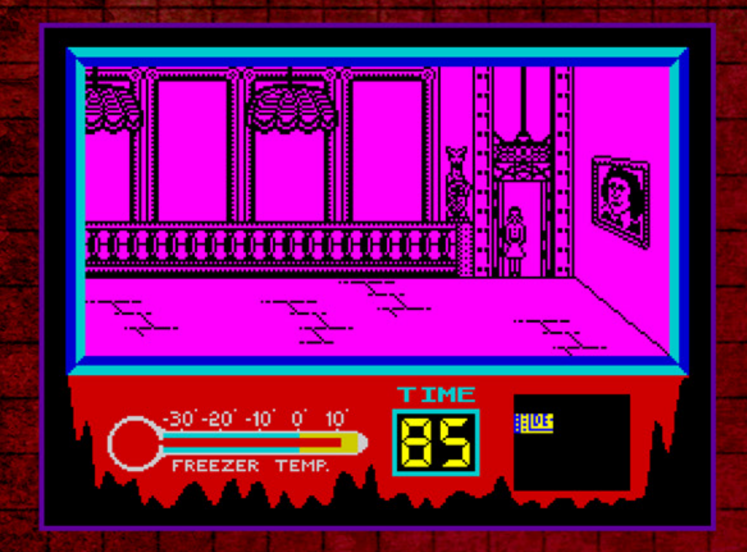


LA MANSIÓN DEL DR. FRANK 'N' FURTER

Janet y Brad son dos adolescentes que tras sufrir una avería en su coche se encuentran vagando por el bosque... de repente dan con una mansión y como no hay nada más en los alrededores deciden entrar a pedir ayuda. Una vez dentro, el Dr. Frank 'N' Furter se las arregla para convertir en piedra a uno de ellos, de manera que el otro se encuentra ante la misión de devolver la forma humana a su compañero y escapar de allí. La manera de conseguirlo es reuniendo las 15 piezas de una máquina capaz de revertir el estado pétreo, pero el tiempo apremia y la casa no es lo que parece: ¡en realidad es una nave alienígena! No permitas que el contador llegue a cero si no quieres abandonar el planeta Tierra y de paso perder la partida.

A veces encontrarás varias piezas de la máquina en una misma habitación porque la mansión tiene tan sólo 14 localidades. Estás ante uno de los primeros juegos en ofrecer la posibilidad de escoger entre un personaje masculino o femenino (unos años antes ya lo permitió Ant Attack), de forma que el personaje que no elijas será el convertido en piedra y tú deberás rescatarlo. Por la casa deambulan varios personajes (a cada cual más demente), y te atacarán de formas muy curiosas, como por ejemplo... ¡quitándote la ropa! El juego está repleto de detalles graciosos como el sprite del protagonista tal y como vino al mundo o un simpático baile al ritmo de la música de la obra en que se basa el juego.

Esa obra es el musical The Rocky Horror Picture Show y en 1985 pudimos disfrutar del juego homónimo en los ordenadores de 8 bits. La verdad es que si uno le dedica un poco de tiempo a este título, puede llegar a resultar entretenido, y lo que es mejor, su dificultad no es tan exagerada como en otros juegos de 8 bits ¡así que podrás terminarlo sin ayuda de trucos!



EL CASTILLO AVARS

Tu nombre es Isvar y vives en un mundo asolado por la tiranía de linajes de reyes déspotas y tiranos. La mayoría de la población ha huído, haciendo de tu mundo un páramo sin vida... o casi sin vida, porque el mal difícilmente huye y un ogro te ha capturado mientras paseabas por su bosque.

Perdiste el conocimiento y sin saber qué había ocurrido exactamente te despertaste junto a un anciano bonachón que bajo el pretexto de ayudarte a escapar te la ha jugado encerrándote en el castillo Avars donde él mismo lleva años recluido.

Al parecer, el anciano resulta ser un mago que te ha conducido aquí creando una ilusión desde su encierro en el castillo. Ahora sólo podrás salir si le ayudas a escapar también a él y para eso necesitarás “El Libro De La Luz”, ¡pero por desgracia está escondido en algún lugar olvidado dentro del castillo! Era el año 1985 y en plena fiebre de los juegos Filmation de Ultimate ¡apareció esta gran joya que nada tenía que envidiarles!

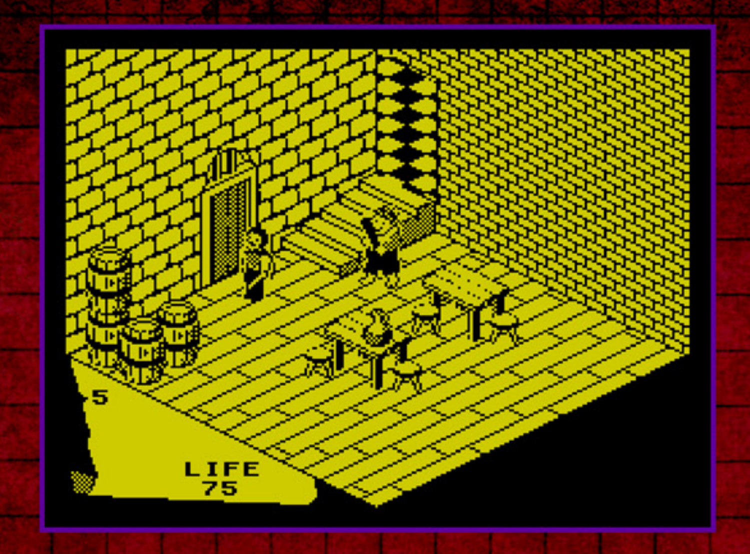
Es más, aportaba varios detalles que resultaron tan novedosos como impresionantes: ¡los objetos tenían propiedades físicas! Por ejemplo, si llevabas un pesado barril no podías coger más simultáneamente, algo que era posible si lo que cogías era un objeto más ligero.

Tu personaje también se ralentizaba en caso de portar objetos pesados, aunque lo que provocaba que el juego fuese más lento de lo normal era que llevaba a tu sufrido Spectrum hasta el límite, así que cuando había muchos enemigos en pantalla le costaba moverlo todo. Recuerdo que mi hermano y yo nos divertíamos mucho torturando a nuestro resignado Spectrum... me explico: una vez muerto cualquiera de los guardias del castillo su casco caía al suelo pero si salías y entrabas en la pantalla, el guardia se regeneraba en el mismo punto en el que había caído el casco. Un buen truco consistía en recoger los cascos y depositarlos donde no pudieran atacarte, por ejemplo... entre varios barriles.

Otro truco aún mejor era dejarlos en la trayectoria de ciertos torbellinos que había en el castillo porque los engullían y ¡adiós casco!, y por lo tanto ¡adiós guardia! Pero lo que nos gustaba hacer a nosotros era llevar todos los cascos posibles a la misma habitación hasta que se juntaban en ella 10 guardias dando vueltas sin parar y cruzándose unos con otros a cámara lenta porque el procesador no daba para más. ¡Es un baile digno de presenciar!

Bromas aparte, es un juego más que recomendable, al igual que su secuela. Gráficamente fue puntero y hoy en día sigue siendo muy agradable de ver, incluso su pantalla de presentación todavía llama mucho la atención. No es un juego fácil de completar pues algunos puzles son complejos, ¡pero merece la pena dedicarse a él y disfrutar de la fantasía que encierra!

Si dispones de la copia original de Fairlight repasa la historia que viene con las instrucciones porque en ella dejan caer cierta información que te puede ser de utilidad a la hora de saber dónde buscar ayuda en el juego. Eso sí, ¡mejor en inglés, porque la traducción que hicieron del libreto en España fue horrorosa!



CASTLE MYSTERY

Puede que estemos ante uno de esos juegos que supuso una decepción debido curiosamente a las altas expectativas que Elite, su responsable, se encargó de alimentar. El primer argumento que se barajó llevaba al joven Shaggy al castillo de su tía acompañado de sus amigos con el objetivo de investigar una serie de apariciones que asustaban a la anciana mujer. Su cometido sería pues, demostrar quién estaba detrás de estos fenómenos y explicar por qué quería asustar a su tía. Un año antes de la salida del videojuego dijeron que su propósito era llevar a cabo lo nunca visto en un Spectrum: ¡el primer juego de ordenador ante el cual el usuario tuviera la impresión de estar viendo dibujos animados! Vamos, poco menos que un Space Ace.

Elite planeaba intercalar secuencias de acción con secciones más pausadas en las que mediante conversaciones con tus compañeros pudieras contrastar información y descubrir pistas que poco a poco fuesen desvelando el misterio. Todo ello, permitiendo al jugador tomar ciertas decisiones que afectasen al desarrollo de la trama. Para que te hagas una idea de hasta qué punto se lo tomaron en serio, llegaron a aparecer en la revista Crash los avances del juego, incluso con capturas de pantalla. Pero en Spectrum no se programa sólo a base de buenas intenciones, lo que llevo a Elite a rendirse ante el hecho de que no había forma de meter un planteamiento tan ambicioso dentro de las 48k de un Spectrum convencional ¡ni aunque todo su equipo de programadores saltase sobre el aparato para encajar hasta el último bit como si estuvieran tratando de cerrar la cremallera de una maleta rebosante!

Su siguiente paso fue plantearse lanzar el juego sólo para 128k, pero la inversión necesaria era demasiado grande en comparación con las ventas que podría tener un juego que sólo estuviera disponible para el hermano mayor del pequeño gomas. En fin... había que sacar un juego porque Elite ya había pagado por los derechos de la licencia y la patata caliente cayó sobre Gargoyle Games (autores de Dun Darach, Heavy On The Magick y Tir Na Nog, entre otros)

El juego finalmente quedó en un sencillo arcade en el que en cada una de sus fases Scooby debía rescatar a uno de sus compañeros evitando fantasmas, saltando sobre agujeros en el suelo y subiendo o bajando pisos para encontrar el camino correcto. Scooby Doo In The Castle Mystery fue publicado (por fin) en 1986 para Spectrum, Amstrad y Commodore. Sí, la crítica lo despedazó en su día, pero visto en la actualidad resulta un juego divertido si te olvidas de que salió un año más tarde de lo previsto y sin llegar a satisfacer ninguna de las expectativas generadas. Aunque en tus primeras partidas a buen seguro durarás muy poco, si te adaptas al control del juego (que requiere de una gran precisión para elegir cuándo debes golpear a los enemigos sin morir en el intento), pasarás un rato entretenido recorriendo los pasillos del castillo y disfrutando de sus detallados gráficos.



LA MANSIÓN DEL MILLONARIO

Proveniente de Andrómeda, eres un androide programado para robar. Ahora has llegado al planeta clónico Tierra-Gamma con el objetivo de desvalijar la mansión de un millonario.

No será sencillo, pues en las 80 pantallas estáticas que hay a tu disposición están repartidas 36 palancas que debes pulsar para desactivar la seguridad de la mansión y poder así tener acceso a las salas en las que se guardan las preciadas joyas. Poco más sabrás de tu misión, pues las instrucciones del juego despachan el argumento en apenas 4 líneas, así que creo que voy a contarte otra historia.

El juego que nos ocupa surgió de la apuesta que hicieron dos adolescentes de 15 años: «¿a ver quién es capaz de hacer el mejor juego de plataformas?». Se pusieron manos a la obra y una vez terminados ambos programas los enviaron a una compañía para ver si ésta se interesaba por ellos (y ya de paso comprobar quién ganaba la apuesta). A esa empresa le gustó tanto su trabajo que decidió editar comercialmente ambos juegos, ¡e incluso llegaron a distribuirse fuera de su país de origen! Imaginad la ilusión que supuso para aquellos chavales.

Aún hoy sigue resultando un juego la mar de divertido porque siendo un plataformas clásico, goza de ciertas diferencias con el resto de juegos coetáneos que le dan un plus sobre ellos. Para empezar, la dificultad no es asfixiante ya que los enemigos siguen patrones de movimiento que puedes aprender y así anticiparte a ellos.

Además, cuentas con una barra de vida, así que tocar al enemigo sólo te resta una parte proporcional (dependiendo de cuánto tiempo dure el contacto) y por si fuera poco, existe la posibilidad de recuperar vida recogiendo objetos relativamente abundantes.

Quizá la mayor seña de identidad del juego sea la existencia de dos tipos de salto (alto y largo), debiendo elegir el más adecuado en cada ocasión para acceder a una plataforma o esquivar a un enemigo.

Se nota que el juego lo hizo un chico joven porque está lleno de imaginación: viajarás en helicóptero y hasta en cohete espacial porque ¡el millonario ha colocado una de las palancas en la Luna! También tomarás parte en minijuegos como un machacabotones al estilo Combat School para huir de una bola gigante que trata de aplastarte. La música es realmente buena... ¡de las pocas melodías de Spectrum 48k que se pueden escuchar íntegras sin que tu tímpano se inflame! Ciertamente es agradable avanzar por la mansión y sus catacumbas... siempre quieres ver qué hay más allá y pulsar esa palanca que viste al final de la pantalla pero que no pudiste alcanzar en la partida anterior, y es que una vez hayas desactivado todas... bueno, ¡es mejor que lo descubras tú mismo!

Phantomas fue puesto a la venta por la compañía Dinamic en 1986 al igual que su secuela Phantomas 2, así que los dos chavales protagonistas de esta historia que te he contado eran españoles: Enrique Cervera y Emilio Salgueiro. Sirvan estas líneas como recuerdo a Emilio, que ya no está entre nosotros.

Lo más curioso es que Codemasters, encargada de distribuir el juego en el Reino Unido, no hizo referencia alguna en la portada a su origen hispano, dicen las malas lenguas que debido a que nuestros juegos no tenían buena fama en tierras foráneas... ¡pues ellos se lo pierden! Si tú no quieres perdértelo enchufa tu Spectrum o tira de emulador ¡y no olvides que la saga continuó en 2006 con Phantomas Saga -Infinity-, otro juego patrio!



LA MANSIÓN DEL DR. FRED

Fue hace 20 años cuando cayó el meteorito que cambió para siempre la vida de la familia Edison. Hasta entonces, el Dr. Fred, su mujer (la enfermera Edna) y su hijo (El Extraño Ed), vivían tranquilamente en su mansión, pero a consecuencia del impacto, el bueno del Dr. Fred se aficionó a sorber cerebros ajenos. La última persona que ha secuestrado para tal fin es Sandy, la novia de David, quien deberá escoger entre sus seis amigos a otros dos para que le ayuden a rescatar a tiempo a Sandy. A pesar de la impresión que pueda dar este argumento, no se trata de un juego de miedo sino más bien al revés porque el humor rebosa por cada esquina de la mansión.

Los diálogos son absurdos e hilarantes y el aspecto gráfico muy caricaturesco, bastante similar a los dibujos animados que se hacían en la época. Los personajes son divertidísimos, ¡hasta conocerás a un tentáculo verde que quiere ser estrella del rock y a una momia aficionada al porno que va al gimnasio! Hay incluso chistes que se complementan con situaciones que tienen lugar en otros videojuegos de la misma compañía. Es posible que te suene lo dicho hasta ahora sobre el juego porque en el Nº2 de Yo Tenía Un Juego, el Abuelo Cebolleta ya nos recomendó la aventura gráfica que nos ocupa, así que para no resultar repetitivo te contaré algunas curiosidades.

Para empezar, el juego fue pensado inicialmente para Commodore 64 y su primera versión de PC funcionaba con tarjetas gráficas Hercules y CGA, es decir, con sólo 2 y 4 colores respectivamente. Afortunadamente, con el tiempo también pudimos agenciarnos una versión EGA que además venía traducida al castellano. Dado el éxito que supuso el juego se llegó a portar a la NES, pero esta versión quedó sumamente desvirtuada porque la política censora de Nintendo con respecto a los contenidos que ellos consideraban inapropiados para su público, resultó en que muchos de los chistes se perdieran por el camino; incluso una gran parte de los diálogos tuvieron que ser modificados, entre ellos, prácticamente todas las frases de Edna porque eran demasiado "picantes".

También hubo que suprimir una estatua porque aparecía sin ropa e incluso evitar hablar de "absorber sesos", pero nadie en Nintendo reparó en que era posible meter a un hámster en el microondas hasta que el juego llevaba ya varias semanas en las tiendas.

Y entonces... ¡obligaron a que se retirase esa escena! Así que si posees una de las primeras copias que salieron para NES, ¡quizá tengas un tesoro! Si quieres saber más acerca de este asunto debes saber que Douglas Crockford (una de las personas que trabajaron en la versión de NES), escribió hace un par de años un interesante artículo llamado "The Expurgation Of Maniac Mansion For The Nintendo Entertainment System", que no te costará demasiado encontrar.

Maniac Mansion puso en el mapa a Lucasfilm Games en 1987 gracias a lo innovador de su sistema de juego, y aunque ya habían puesto algunos juegos en circulación bajo el nombre de LucasArts, desde entonces su nombre iría ligado por siempre a las aventuras gráficas.

No en vano, el sistema SCUMM sería utilizado en muchas otras aventuras durante los años siguientes, y a día de hoy es posible emularlo en casi cualquier aparato, incluidos los dispositivos android.

¡Ah!, y lo mejor de todo es que aunque termines Maniac Mansion siempre podrás rejugarlo, pues en función de los personajes que sobrevivan... ¡existen varios finales alternativos!



EL MONASTERIO SIN NOMBRE

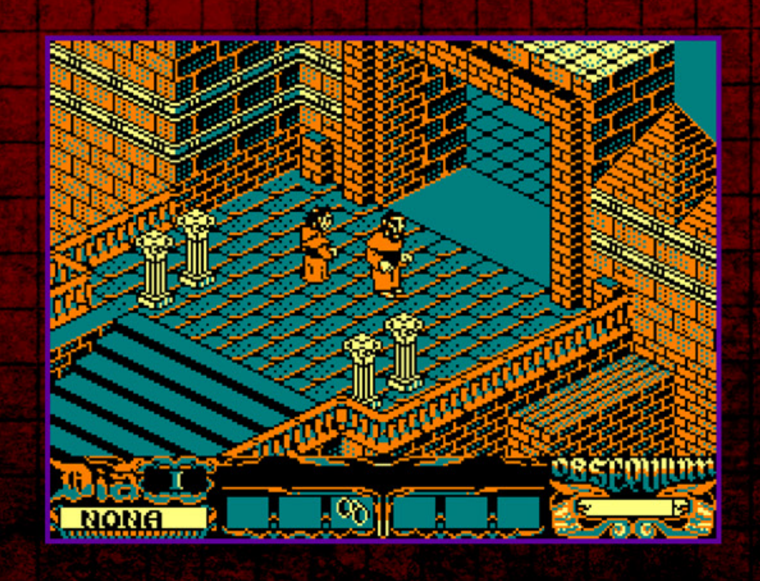
Fray Guillermo de Occam y su novicio Adzo llegan a una abadía perdida en ninguna parte y lo que prometía ser un relajante alto en el camino, pronto se torna en una investigación pues cuando son recibidos por el abad, éste les comunica que uno de los monjes ha sido hallado muerto y que es preciso esclarecer lo sucedido antes de 7 días, momento en el que llegará su superior: Bernardo Gui. Ahora todos los monjes son sospechosos y te tocará a ti interrogarles y espiarles; todo vale con tal de descubrir al culpable, ¡y no sólo los personajes ocultan cosas, sino que la propia abadía también tiene sus secretos en forma de laberintos y algunas habitaciones ocultas! Así pues, no te acomodes demasiado en tu celda porque el tiempo apremia y la abadía es muy grande. ¿A qué estás esperando?, ¡ponte manos a la obra inmediatamente!

Si hay algo que defina a esta abadía es justo eso, su grandiosidad en todos los sentidos: arquitectónico, estético, ambiental... ¡Cuantas más habitaciones veas, más te preguntarás cómo puede eso caber en un ordenador de 8 bits! Y si te fijas, se cuidó hasta el detalle de dotar a cada personaje de sus propias facciones.

Durante la semana que dura la investigación deberás integrarte en la dinámica de la abadía, respetando los horarios de los oficios y las comidas... ¡incluso deberás ocupar en estos actos el lugar que te corresponde! Eso sí, desobedecer no está de más de vez en cuando, y es que aunque tengas prohibido abandonar tu celda de noche, es imprescindible hacerlo si quieres finalizar la aventura. ¡Ah!, ¡ocúltate bien en las sombras y no te cruces con el abad o serás expulsado! Mis recuerdos con respecto a este juego se cuentan por decenas y seguro que muchos coinciden con los tuyos: ¿cuántas veces has leído eso de «os ordeno que vengáis»? ¡Era tan difícil seguir al abad sin distanciarse que mi hermano y yo nos retábamos mutuamente para ver quién lo conseguía primero! (Por supuesto, él siempre fue mejor que yo en este juego). ¿Y nunca te has preguntado cómo era posible que tu novicio Adzo tuviera tan claro su lugar en misa y en la mesa cuando a ti te costaba Dios y ayuda (nunca mejor dicho) colocarte en el tuyo?

Famoso es también el huevo de pascua que incluye la versión PC: al jugar con una copia grabada, el canto del Ave María era sustituido por una voz digital que nos acusaba: «¡pirata, pirata!». La Abadía Del Crimen de Paco Menéndez y Juan Delcán fue lanzada en 1988 por Opera Soft y si alguna vez España pintó algo en el mundo del videojuego, este título tuvo mucha culpa de ello. La idea inicial fue llamarlo El Nombre De La Rosa porque se basa en el libro homónimo, pero Umberto Eco nunca respondió a la carta de Paco Menéndez solicitando permiso para utilizar ese título.

Pudieron perderse en la abadía los poseedores de un Spectrum (eso sí, de 128k), Amstrad CPC, MSX y PC. Posteriormente se han hecho remakes y versiones a tutiplén, pudiendo jugarse en aparatos tan dispares como PS3, PS2, Dreamcast e incluso en teléfonos móviles. En 2008 Alcachofa Soft puso en circulación "The Abbey", una aventura gráfica clásica con un argumento similar que a todas luces homenajea al juego de Paco Menéndez y Juan Delcán. En esta ocasión los dos protagonistas fueron bautizados como Fray Leonardo y su novicio Bruno, y al margen de los recuerdos que pueda traerte del juego de 1988, es una muy buena aventura en la que cada monje tiene una personalidad definida y que además cuenta con la Orquesta Sinfónica de Praga para interpretar su banda sonora. No abundan los programadores que puedan presumir de haber entrado en la historia con tan solo tres juegos, así que sirva este apartado como homenaje póstumo a Paco Menéndez.



EL CASTILLO KILLBAGRANT

Los aullidos no presagian nada bueno a medida que te aproximas entre la espesura a la entrada principal del castillo Killbagrant al que has sido invitado por la nueva heredera tras la muerte de su tío Elmo. En cuanto cruzas la puerta te llevas el primer susto porque alguien pone la mano en tu hombro para llevarte en presencia del capitán de la guardia, un hombre de facciones tan rudas como sus modales que decide recluirte en las mazmorras.

Afortunadamente, tu anfitriona acude para sacarte de ahí y de paso te pide que busques un cofre y uses su contenido para derrotar a Emelda, una hechicera adoradora de Satán ¡que encima es la abuela de tu anfitriona!... Parece ser que ha vuelto a la vida y planea ser poco amigable a no ser que la detengas.

Pero tranquilo, que para ayudarte te darán... ¡un cuchillo! ¿Estamos de broma?, ¿un cuchillo? ¡Menos mal que encontrarás mejores armas en el resto del castillo! Ya te extrañaba que te hubieran invitado sólo para pasar un relajante fin de semana en el campo.

Será fácil perderte si no te acostumbras a trazar un mapa de las localizaciones junto con los objetos que hay en ellas. Los peligros que te acechan no son pocos y esta vez estás ante un videojuego que no escatima en sangre ni en detalles macabros, así que más te valdrá estar atento si no quieres que un águila te saque los ojos o que alguien haga sopa con tu cabeza... ¡Te aseguro que ambas cosas pueden ocurrirte! (y descubrir todo el catálogo de muertes posibles es otro de los alicientes). La sensación de inmersión es altísima, sobre todo si juegas con auriculares porque la melodía que escucharás durante el juego, aunque a la larga pueda resultar algo machacona, te meterá en acción y no te dejará escapar.

No falta nada en este castillo, con sus caballerizas, alcobas, jardines, laberintos... Todo está ahí para trasladar sensación de peligro permanente, hacerte creer que en ninguna esquina estarás seguro y que puede que se te hayan pasado detalles por alto.

Elvira -Mistress Of The Dark- es un juego de Horrorsoft (hoy conocidos como Adventure Soft y responsables de la saga Simon The Sorcerer) muy avanzado para su época, lanzado en el año 1988 al igual que la película homónima aunque con un argumento distinto. El juego mezcla aventura gráfica con RPG y está plagado de detalles de humor negro; además, su dificultad es bastante elevada si tenemos en cuenta que hay unas 800 localizaciones en el castillo... ¡y casi 300 objetos! El juego era bastante mejor de lo que se esperaba de una licencia cinematográfica en la que lo más importante de la película era un par de cosas, y no me refiero al guión ni a la fotografía. A pesar del tono tétrico del juego, también hay espacio para el humor, empezando por la contraportada en la que aprovechando que tu misión es encontrar un cofre, Elvira dice: «can somebody help me find my chest?». Los principales ordenadores de 16 bits contaron con Elvira -Mistress Of The Dark- en su catálogo y hoy día puedes encargarlo para PC a través de Adventure Soft en un pack que incluye tanto este juego como su continuación Jaws Of Cerberus y Waxworks por unas 15 libras.



EL CASTILLO DE LA ETERNIDAD

Lo primero que te llamó la atención cuando estuviste delante del castillo fue que estuviera asentado en medio de un páramo. Si quien lo construyó optó por ese emplazamiento en lugar de uno más alto como solía ser habitual es que confiaba mucho en su poder para defenderse de cualquier ataque.

Magister, el Señor del castillo, era tan fuerte como se rumoreaba, por eso no había villa ni pueblo alguno en kilómetros a la redonda... ¡porque nadie se atrevía a acercarse! El único pensamiento que te infundía el coraje necesario para no dar la vuelta era la certeza de que tu hermano gemelo también se hubiera arriesgado por ti. Llegas frente a la entrada y te encuentras ante el primer obstáculo: ¿cómo te las arreglarás para bajar el puente levadizo?

Al menos ese era el argumento que venía en las instrucciones, pero una vez cargado el juego, no sólo no había hermanos gemelos sino que debías elegir entre controlar al príncipe o la princesa. Al comenzar la partida, una reja se levantaba ante nuestros ojos, y yo siempre me pregunté de dónde salía si se supone que uno se encuentra en mitad de un páramo y aún no ha entrado en el castillo.

A partir de aquí tomas el control de un juego en el que la respuesta del teclado se demora incluso un segundo con respecto al momento en que has pulsado el botón. Los polígonos son totalmente planos y las habitaciones del castillo se encuentran desnudas. Por otra parte tenemos a los espíritus, todos ellos representados por un polígono sin forma definida, bien... pues la manera de cargártelos es ¡lanzándoles una piedra!, y no será fácil hacerlo porque los botones que controlan el movimiento son innumerables y están repartidos por todo el teclado.

¿Qué puede tener de especial un juego lento, parco en detalles, engorroso de manejar y en el que alguien pensó que la mejor manera de librarse de un fantasma es a pedradas?... ¡Pues que es genial porque nunca antes habíamos visto nada similar! La primera vez que lo cargué en mi Spectrum no podía creer lo que mis ojos estaban viendo: ¡entornos tridimensionales en mi viejo ordenador! ¿Y qué más me daba que los polígonos no tuviesen una sola textura cuando ni siquiera conocía el significado de esa palabra si el juego me permitía vagar en primera persona por un castillo encantado? Y eso no era todo: ¡podía andar, correr, arrastrarme por el suelo, girar noventa grados, apuntar y mirar hacia arriba o hacia abajo!

Así que ríete tú de la moda de los juegos en primera persona que coparía el mercado unos años después ¡porque nosotros ya los habíamos jugado antes!

Cuando pensábamos que un Spectrum no podía ir más allá del motor Filmation, apareció el Freescape. En 1990 la desconocida Teque Software Development publicó a través de Incentive Software una aventura tan realista para el momento como lo fue Castle Master, en 8 y 16 bits, ¡y hasta lo puedes encontrar en GBA! El motor Freescape ya había corrido en las entrañas de juegos como Driller y Total Eclipse unos años antes, pero ninguno tuvo la pegada de Castle Master, que no en vano, contó con una secuela antes de un año.



LA MANSIÓN ABANDONADA

Si fueras un personaje de videojuego, las posibilidades de que algún ser querido fuese raptado, abducido o encerrado en una mansión encantada se multiplicarían. Esto último es lo que le ha ocurrido a Delbert, quien afortunadamente cuenta con su hermano Dave para ir en su busca. ¡Claro que rescatar a tu hermano no es lo mismo que recoger decenas de copas de oro, pero por algo se empieza Dave! Como toda ayuda es poca, Dave ha comprado para la ocasión una escopeta con capacidad para 8 cartuchos ¡y munición ilimitada! Eso sí, deberá ser cuidadoso porque aunque la munición no se agote, hay que irla recargando y eso te llevará un tiempo en el que podrías ser más vulnerable... a cambio, su arma le permite disparar hacia arriba, hacia abajo y por supuesto, al frente.

Así que allá va el bueno de Dave luchando contra todo tipo de monstruos y muertos vivientes a lo largo de ocho niveles durante los cuales también se las verá con algunos jefes finales en un clásico arcade plataformero con scroll horizontal. Debí jugarlo hace muchos años ¡pero lo he redescubierto gracias a Sergio! Como era de esperar, diversión asegurada, aunque eché de menos la posibilidad de salvar la partida, claro que esto hubiera facilitado en exceso completar el juego; hoy día ya no dispongo de tanto tiempo para dedicar de forma seguida a un solo juego, ¡y a veces da algo de pereza tener que terminarlos del tirón! 1991 fue el año que vio nacer la secuela de Dangerous Dave, esta vez titulada Dangerous Dave II -In The Haunted Mansion- (aunque también se editó en 1993 bajo el título de Rooms Of Doom). ID Software y Gamer's Edge fueron sus autores, y el propio John Romero lo considera su juego favorito de la saga. Aunque originalmente fue pensado para funcionar bajo MS-Dos, desde 2008 existe una versión Java para teléfonos móviles, ¡aunque este es uno de esos casos en los que suelo decir que no hay nada como el juego original!



LA MANSIÓN DERCETO

En Luisiana se asienta la que probablemente sea una de las mansiones más famosas del mundo videojueguil. Si su nombre no te dice nada, no sé si compadecerte por lo que te has perdido o envidiarte por lo que aún tienes que descubrir. En mi recuerdo resuena esa fantástica melodía que ambienta la introducción del juego, pero sobre todo... los sonidos de la casa.

Las tablas de madera del suelo crujen a tu paso, que por cierto, debes asegurar porque la casa es vieja y a veces el suelo podría ceder precipitándote a un vacío mortal. Sonidos de ventanas que estallan en algún lugar cercano y te obligan a mirar a tu alrededor preguntándote si la abominación que se aproxima entrará por la puerta de tu izquierda o por la de tu derecha. Trampillas que rechinan cuando se abren, dejando paso a seres de otro mundo. Y el silencio. En ocasiones el silencio que te rodea es más inquietante que cualquier otro sonido de la casa porque te recuerda que ahora estás solo en la oscuridad, que no existe escapatoria y ademas te invita a pensar que la huída no es una posibilidad porque los horrores del interior son preferibles a la muerte segura que te espera si en un ataque de debilidad o pánico optas por abrir la puerta de la entrada...

No dejarás de mirar por encima de tus hombros porque en cualquier momento podría estar siguiéndote algo tan terrible que ni siquiera tiene un nombre que conozcamos, percibirás el peligro que suponen las armaduras que decoran algunos pasillos y aprenderás a temer incluso a los cuadros que decoran las paredes, te extrañarás ante ciertos bailarines de ultratumba y hasta intentarás escabullirte del hombre invisible.

En la piel de Edward Carnby, detective privado, o Emily Hartwood, sobrina de Jeremy Hartwood, quien acaba de suicidarse en esta mansión, deberás desentrañar las causas del horror que ha llevado a la muerte a sus moradores durante décadas. Aunque podrás matar a algunos enemigos a mamporros, el cerebro prima sobre el músculo y la mayoría de situaciones a las que te vas a enfrentar se resuelven tirando de tu ingenio, cosa que además deberías de agradecer porque la munición escasea.

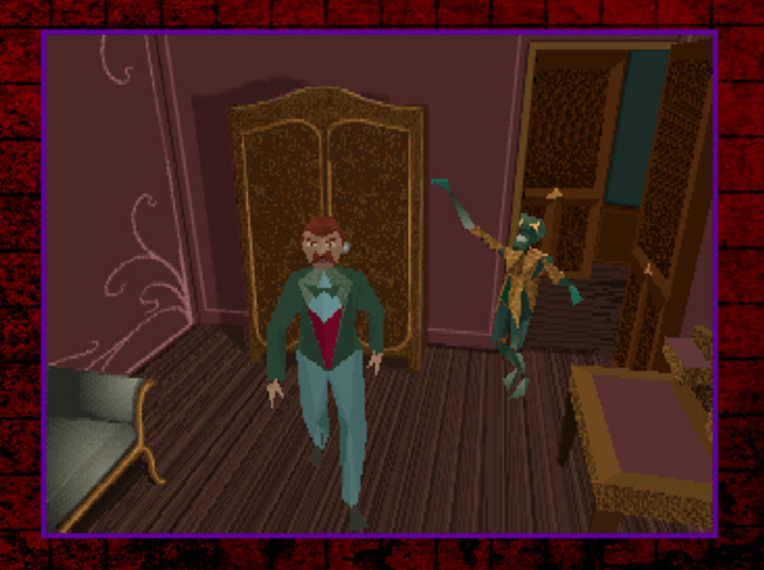
¡En este juego acabarás arrepintiéndote de cada disparo errado! La sensación de que hay algo que no marcha bien te acompañará durante toda la aventura, y eso no es debido a un factor en concreto sino a la suma de todos los detalles que conforman una experiencia única que nadie debería perderse.

Alone In The Dark inició una saga en 1992 gracias a Infogrames. Al principio salió sólo para PC pero dos años más tarde la 3DO también recibió su propia versión (aunque sólo en EE.UU). Como nota curiosa cabe destacar que a lo largo de la saga ¡todos los protagonistas masculinos se llaman Edward Carnby aunque cada juego se desarrolle en una época distinta!

También debes saber que el texto introductorio que aparece cuando eliges personaje cambia en función del que hayas escogido; en el caso de Emily Hartwood, incluye ciertas pistas que pueden ser de ayuda a la hora de resolver algunos enigmas que encontrarás en la mansión así que léelo con atención.

Actualmente es frecuente leer en muchos sitios que Alone In The Dark es un juego "tipo Resident Evil", pero espera un momento... ¡Resident Evil no existía en 1992! Así que las únicas verdaderas influencias que podemos mencionar son la de Lovecraft (que incluso aparece en los créditos) y Edgar Allan Poe.

Más allá de eso, es sin duda un juego pionero que a día de hoy no goza del reconocimiento que merece entre el público masivo, en parte porque al ser tan adelantado a su tiempo no pudo tener versiones para las consolas más vendidas en el momento y en parte debido a unas secuelas en algunos casos bastante discretas (por ser benévolo). Lo que nadie puede negar a Alone In The Dark es que ofreció hace más de 20 años algo que hasta entonces nadie había visto en un ordenador doméstico. Marcó un antes y un después.



LA MANSIÓN ADDAMS

Es curioso cómo un juego basado en una familia monstruosa no cuenta con un argumento de miedo sino con un guión de lo más terrenal: el abogado de la familia está reteniendo a todos sus miembros en la mansión excepto al patriarca, cuyo papel es... ¡el tuyo!

Y a partir de aquí desearás haber construido un piso en lugar de una casa tan grande porque te va a costar mucho esfuerzo recorrerla entera. Como no hay mal que por bien no venga, descubrirás habitaciones y pasillos que no conocías ni sabías que estaban ahí. También tendrás que visitar los alrededores de la mansión, por ejemplo, el cementerio aledaño.

Contarás con cierta libertad a la hora de moverte por el interior en un total de 14 niveles que dan forma a un juego largo para la época y con una alta dificultad, lo cual se agradecía en un momento de nuestras vidas en el que estábamos acostumbrados a títulos que no te llevaban de la mano y cuando se agradecían los retos complicados ¡porque cada juego tenía que durar hasta que pudieras comprar otro!... ¡y a veces pasaban bastantes meses hasta que eso ocurría!

Cada miembro de tu familia está custodiado por un jefe final, aunque no todos los que encuentres esconden a uno de tus allegados, ¡pero es buena idea cargártelos igualmente porque te servirán para aumentar tu vida a base de corazones! Y recuerda que no necesitas ningún arma para encargarte de los enemigos ordinarios ¡porque puedes saltar sobre ellos como si de un Super Mario se tratase!

Si venías de los 8 bits, probar este juego en SNES era toda una delicia ya que no estabas acostumbrado a tal despliegue de color y sonido. ¡Escuchar la melodía principal de la serie y de la película en las que está basado el juego no tenía precio! Es verdad que los personajes son pequeños pero la jugabilidad está hecha a prueba de bombas y simplemente andar de acá para allá por la mansión es un placer. Además, como fue uno de los primeros juegos del catálogo de SNES, aún teníamos intacta la capacidad de sorpresa.

Corría el año 1992 y la mítica Ocean que tan buenos momentos nos había dado en los 8 bits realizó The Addams Family. He contabilizado hasta 5 versiones distintas del juego en función de la plataforma para la que fue lanzado (aunque en la mayoría controlas a Gómez Addams), así que si has jugado al de SNES como yo, debes saber que por ejemplo el de Spectrum es diferente, al igual que el de Game Boy. ¡Tienes monstruitos para rato!



LA MANSIÓN DE MIKE DAWSON

Si hay una cosa que estamos aprendiendo con estos juegos es que mudarse no es buena idea (y que si eres escritor tienes más papeletas para que te sucedan desgracias), así que si no tienes más remedio que cambiar de casa, mejor que sea a un piso pequeño que a una gran mansión victoriana.

El pobre Mike Dawson tuvo que pasar una mala experiencia para llegar a esa misma conclusión porque no creo que recomiende ni a su peor enemigo lo que tuvo que soportar en la casa que compró en Woodland Hills. Ya en su primera noche comenzaron las pesadillas en las que unos seres conocidos como Los Ancianos (habitantes del Mundo Oscuro), ¡implantaban una especie de cría alienígena en su cerebro!

Con un dolor de cabeza que ni las aspirinas ni una buena ducha podían calmar, era imposible sentarse a escribir una novela, así que durante los siguientes días, Mike tratará de librarse de lo que quiera que le hayan implantado, y de paso, también intentará hallar la respuesta a las preguntas que le surgen: ¿qué tienen que ver Los Ancianos con su nueva casa?, ¿cómo se comunica nuestro mundo con el Mundo Oscuro?, ¿qué necesitan de ti Los Ancianos?, ¿pueden ser derrotados?

Si algo caracteriza a este juego es lo detallado de sus gráficos: fue uno de los primeros en ser realizado íntegramente en alta resolución, en este caso por exigencia del diseñador del Mundo Oscuro, que no fue otro que H.R Giger, famoso por diseñar el asqueroso xenomorfo de Alien -El Octavo Pasajero-; si a esto le añades que todos los personajes fueron filmados y posteriormente digitalizados, se obtuvo un apartado visual que quitó el hipo.

Es una delicia observar en el Mundo Oscuro la contrapartida de cada localización del mundo normal aunque lo que fue una lástima es que el doblaje al castellano sonase tan apático que hasta el Sr. Loquendo hubiera dotado de más emoción a las voces.

Estás ante un juego difícil e injusto con el jugador porque los acontecimientos van sucediendo a medida que pasa el tiempo: llaman a la puerta, recibes un paquete, etc... Si los ignoras, no te encuentras en el lugar en el que algo deba suceder o no llevas a cabo una acción correcta en el momento oportuno ¡llegará un punto de la aventura en el que te verás atascado! Llegado ese caso, si no dispones de una partida guardada... ¡te tocará empezar desde el principio!

El protagonista, Mike Dawson, debe su nombre al programador del juego, quien también se prestó para dar cuerpo al sprite, así que las animaciones que verás son las del Mike Dawson real. Como buen juego de misterio, también tiene su leyenda negra asociada: durante mucho tiempo ha corrido el rumor de que el Mike Dawson real había fallecido a consecuencia de la tensión sufrida durante el desarrollo del juego, pero debes saber que si te dejas caer por la UCLA Extension (un organismo dependiente de la Universidad de California en Los Angeles), quizá puedas asistir a una de sus clases de programación y diseño de videojuegos.

Darkseed fue una aventura gráfica obra de Cyberdreams y publicado en 1992 para PC y Amiga, aunque con los años también pudo ser jugado en Saturn, PSX (tan sólo en Japón), Amiga CD32 y MAC. Como curiosidad, existe una versión China bastante lamentable para NES que tortura al jugador a base de repetir una melodía de menos de diez segundos durante todo el juego (independientemente de lo que esté ocurriendo en la partida). ¡Al menos eso explicaría el dolor de cabeza de Mike!



LA MANSIÓN DE HENRY STAUF

Conocías de oídas la historia de Henry Stauf, un vagabundo que sobrevivía atracando gasolineras aquí y allá hasta que desde el día en que asesinó a una mujer comenzó a soñar con fabricar muñecas; lo tomó como una señal del destino y se las arregló para montar una juguetería en la que proclamaba tener la muñeca adecuada para cada niña, ¡y es que Henry nunca fabricaba dos muñecas idénticas! El caso es que las cosas le fueron bien a Henry, ¡tanto que se hizo rico! Sin embargo, al poco tiempo empezaron a enfermar gravemente todas las niñas que tenían alguna de sus muñecas. El pueblo no tardó en relacionar las muertes con el negocio de Henry, quien haciendo caso a otro de sus sueños, se retiró a una mansión victoriana situada al pie del acantilado. Pasó mucho tiempo sin que nadie tuviera noticias de Henry, pero ahora seis personas han recibido una invitación suya para pasar una noche en la mansión. ¿Y quién se podría resistir a ahondar en el misterio que rodea la vida de Henry?

Una vez allí, los invitados reciben la tarea de resolver una serie de puzles que Henry ha ido diseminando por todas las habitaciones de la mansión, y a cambio, la historia de lo sucedido en realidad se irá revelando, porque si hay seis invitados... ¿quién será el séptimo huésped?, ¿cuál es tu papel en esta historia y qué pretende conseguir Henry invitando a estas personas?

A principios de los años 90 el CD-Rom supuso una revolución en el PC: no dejaban de salir enciclopedias de cualquier tema peregrino con la excusa del contenido multimedia... ¡ah!, y cualquier juego que se preciase debía también ser "multimedia". En medio de esta dinámica fueron muchos los juegos que se estrellaron ofreciendo una estética llamativa gracias al mayor espacio de almacenamiento que el CD-Rom ofrecía, pero la experiencia jugable no era divertida. Este no es el caso que nos ocupa puesto que la mansión de Henry Stauf es un lugar digno de recorrer en el que no falta un solo detalle.

La música es un elemento indispensable que te ayudará a sumergirte en la penumbra que impera dentro de la mansión y cada animación incluída está filmada con actores reales, algo que hubiera sido imposible llevar a término previamente en un juego de diskettes. Las interpretaciones son muy pobres, pecando de sobreactuación (como en la mayoría de juegos que incluían escenas en FMV), pero todos los que llegamos a resolver el misterio del séptimo huésped admirábamos ojipláticos cada una de las escenas como si estuviéramos viendo realmente una película porque, ¡caramba!, nunca habíamos sido testigos de algo parecido: ¡Estábamos participando en una película con actores reales que dejaba en pañales a juegos de dibujos animados que ya nos anonadaron como Dragon's Lair II -Time Warp-! Además, dichas animaciones cuentan con cierto grado de transparencia con respecto a los fondos, lo que contribuye a acentuar la sensación de que estás observando fantasmas del pasado.

Cada habitación contiene un puzle que una vez resuelto te revelará algún acontecimiento sucedido en su interior en el pasado.

Aunque hay secciones de la casa que no están disponibles desde el comienzo del juego y a las que podrás acceder más tarde, casi siempre suele haber disponibles varios puzles para resolver, lo que por un lado permite que si te has quedado atascado en uno puedas dedicarte a otro y retomar el primero más tarde, pero también implica que no existe un orden predeterminado en el que el jugador presenciará las escenas de video que aparecen tras cada prueba. Esto junto a lo críptico de algunas de ellas, hacen que la propia historia sea el principal puzle al que tendrás que enfrentarte ¡porque solo encajando lo que en los distintos videos te cuentan conseguirás averiguar qué ocurrió allí y qué pretende Henry!

Debes saber que el juego está en inglés y carece de subtítulos, así que hace falta un oído bien entrenado para enterarse de todo. Por otra parte, algún puzle se basa en trabalenguas anglosajones y son realmente difíciles de resolver si no eres completamente bilingüe, ¡pero ahí está San Google para ayudarte en situaciones desesperadas! The 7th Guest fue obra de Trilobyte en 1993 tras un largo desarrollo en el que sus autores terminaron exhaustos. Hoy lo puedes tener en tu iPad o iPhone, pero también en PC gracias a la versión de GOG que incluye muchos extras, entre ellos un video del Making Of grabado durante el desarrollo que resulta interesantísimo y vale su peso en oro. Si te quedas con ganas de más debes saber que existe una secuela, The 11th Hour, que sigue la misma mecánica pero con nuevos puzles y más y mejores escenas cinemáticas.



LA MANSIÓN DEL MAGO ZOLTAN

Quizá si el agente inmobiliario que les vendió esta casa a Adrienne y su marido Gordon les hubiese dicho que el mago Zoltan (aficionado a la magia negra) la habitó en el siglo XIX, se lo hubieran pensado, pero nosotros nos habríamos quedado sin uno de los juegos más polémicos de la historia. El caso es que a la pareja les pareció perfecta: tenía suficiente espacio para habilitar una habitación oscura para que Donald continuase con su trabajo como fotógrafo y el pueblo parecía un lugar lo bastante tranquilo como para que Adrienne pudiera concentrarse en su siguiente novela. Sin embargo, en una de sus prácticas oscurantistas, Zoltan despertó a un demonio que acabó por poseerle y obligarle a asesinar a sus cinco esposas y ahora ese mismo demonio está tratando de poseer a Donald para que haga lo mismo con Adrienne… (¿alguien ha dicho El Resplandor?)

Si en The 7th Guest disfrutaste con las escenas en FMV, esta aventura gráfica te ofrecerá la evolución lógica: no te limitarás a contemplar videos con actores sino que todos los personajes (incluido el que manejas) son actores reales sobre fondos hechos por ordenador… ¡ahora sí que estarás dentro de una película! Si te digo que la máxima responsable del juego es Roberta Williams (autora de los King's Quest), seguro que te harías una idea equivocada pensando que la ambientación es infantil y con estilo de dibujos animados… ¡pues todo lo contrario!, este juego fue famoso por su violencia explícita y escenas cercanas al gore (incluso hay una escena de violación en la que dicho sea de paso, ¡el hombre ni siquiera llega a quitarse la ropa interior!). Algunos países como Australia prohibieron su venta y en otros en los que sí pudo comercializarse (aunque en ocasiones censurado como fue el caso de Reino Unido) hubo almacenes que se negaron a tenerlo en sus estanterías.

Si dominas el inglés y te gusta el terror, no ignores este juego porque el nivel de inmersión es brutal y la interpretación de la actriz protagonista es bastante decente. ¡En su versión para PC ocupaba nada menos que 7 CD's!, aunque muchos datos como las animaciones principales de Adrienne se repetían en todos ellos para evitar tener que estar constantemente cambiando de CD.

Como lado negativo hay que reconocer que apenas presenta dificultad para alguien versado en aventuras gráficas e incluso si te atascas, el juego incorpora un sistema de pistas que te dirá cuál ha de ser tu próximo paso. Aunque el juego salió en 1995, hoy se puede comprar Phantasmagoria de Sierra -On Line- en GOG con los extras habituales, aunque si te van las experiencias extremas, a lo mejor te interesa buscar la versión que salió para Saturn con 8 CD's llamada Phantasm, eso sí... ¡sólo en japonés!



LA MANSIÓN DE JEREMIAH COVENANT

Sobrevivir juntos a la Primera Guerra Mundial es algo que une, máxime cuando tu superior, Jeremiah Covenant llegó a salvarte la vida. Es por eso que Jeremiah ha recurrido a ti, Patrick Galloway, ahora que está en sus horas más bajas, pidiéndote por carta que vayas a su mansión para prestarle ayuda. Estás en 1923 y no es fácil llegar hasta una casa aislada en lo más remoto de la costa de Irlanda, pero sabes que tu amigo no te hubiera requerido con tanta premura de no ser absolutamente necesario.

Tras dejar tu endeble embarcación amarrada en el muelle te diriges a la entrada de la mansión. Es de noche y hay tormenta, de tiempo en tiempo un relámpago enciende el cielo creando la ilusión de que el día ha llegado, pero no te haces a la idea de cuánta oscuridad te queda por atravesar. El ama de llaves de Jeremiah te recibe y te conduce hasta los aposentos en los que tu viejo amigo guarda cama.

Has visto muchas cosas extrañas en tu vida y aún así te cuesta creer lo que Jeremiah te cuenta: él es el último vástago vivo de cinco hermanos ¡y asegura que todos ellos se aparecen en la mansión y tratan de arrastrarle con él allá donde se encuentren! Jeremiah achaca todo a un ritual que llevaron a cabo siendo niños, y tras ello, todos sus hermanos murieron de locura una vez fueron adultos; ¡Justo eso es lo que parece estar sucediéndole a Jeremiah y en tu mano está dar con la manera de revertir la maldición que pesa sobre la familia Covenant!

Si eres de los que se quejan de que los FPS sólo buscan la acción rápida sin una buena historia, este es tu juego: ¡el guión y la ambientación son obra de Clive Barker! ¡Ah!, y a medida que ates cabos y resuelvas los pocos y sencillos puzles que hay, ¡nuevas partes de la casa se irán desbloqueando!

Hay detalles realmente impagables que demuestran cómo detrás de cada escena hay una mente experta en manejar situaciones de tensión. Por ejemplo, en un momento de la aventura te encontrarás recorriendo un pasillo largo y estrecho con ventanas cada pocos pasos; el problema es que todas están abiertas y el viento que entra agita las cortinas impidiéndote ver con claridad qué hay al final del pasillo, porque... al fondo se ha movido algo, ¿verdad?

Para defenderte cuentas con un arma en la mano izquierda y la posibilidad de lanzar hechizos con la derecha. Por un lado, esta combinación de posibilidades aporta frescura a lo que viene siendo un FPS clásico, pero también es verdad que ciertas combinaciones de armas y hechizos te harán prácticamente invulnerable, dando al traste con cualquier sensación de tensión a partir de ese momento.

En 2001 EA puso sus esperanzas en Clive Barker's Undying hasta el punto de planear un parche multijugador, una secuela ¡e incluso versiones para consola! Todo fue cancelado debido a unas ventas muy discretas y ya no volvimos a ver a Clive Barker involucrado en un videojuego hasta 6 años más tarde con Clive Barker's Jericho, pero eso ya es otra historia...



LA MANSIÓN HIMURO

Maldices el momento en que tu hermano Mafuyu puso un pie dentro de la Mansión Himuro en busca de su escritor favorito, desaparecido con su equipo en ella días antes mientras hacían una investigación.

Ya han pasado diez días, no sabes nada de tu hermano, y aunque ese descuidado jardín de la entrada te da escalofríos, algo te dice que Mafuyu está vivo y te necesita. Tendrás que ser muy valiente para soportar todos los peligros que te aguardan dentro de la casa porque (y quien avisa no es traidor) te enfrentarás a una de las experiencias más desasosegantes que he vivido en mi historia como jugador. He podido finalizar el juego recientemente con mi chica y te aseguro que pocas experiencias más escalofriantes hemos vivido frente a la pantalla.

La mansión Himuro está llena de espíritus y lo único que tienes para defenderte es una cámara de fotos. Cuanto más de cerca le hagas una foto al fantasma, más daño le infringirás, así que prepárate para estar al borde del infarto constantemente porque tendrás a los fantasmas literalmente a un palmo de tu cara. El juego traslada a la perfección esa característica tan típica del terror oriental que consiste en que el miedo no se basa en sustos puntuales (que también los hay), sino en trasladarte la sensación constante de que estás en peligro, de que eres más débil que lo que quiera que haya en esa mansión y que en cualquier momento puedes ser atacado por algo.

Temerás voltear cada esquina y abrir cada puerta. La penumbra será tu única compañera, y al contar con una linterna (que puedes mover con el stick derecho del mando) te encontrarás a ti mismo alumbrando los rincones en busca de algo que te pareció moverse. Suma a esto el sonido que te acompañará en todo momento: voces de ultratumba, lamentos, psicofonías...

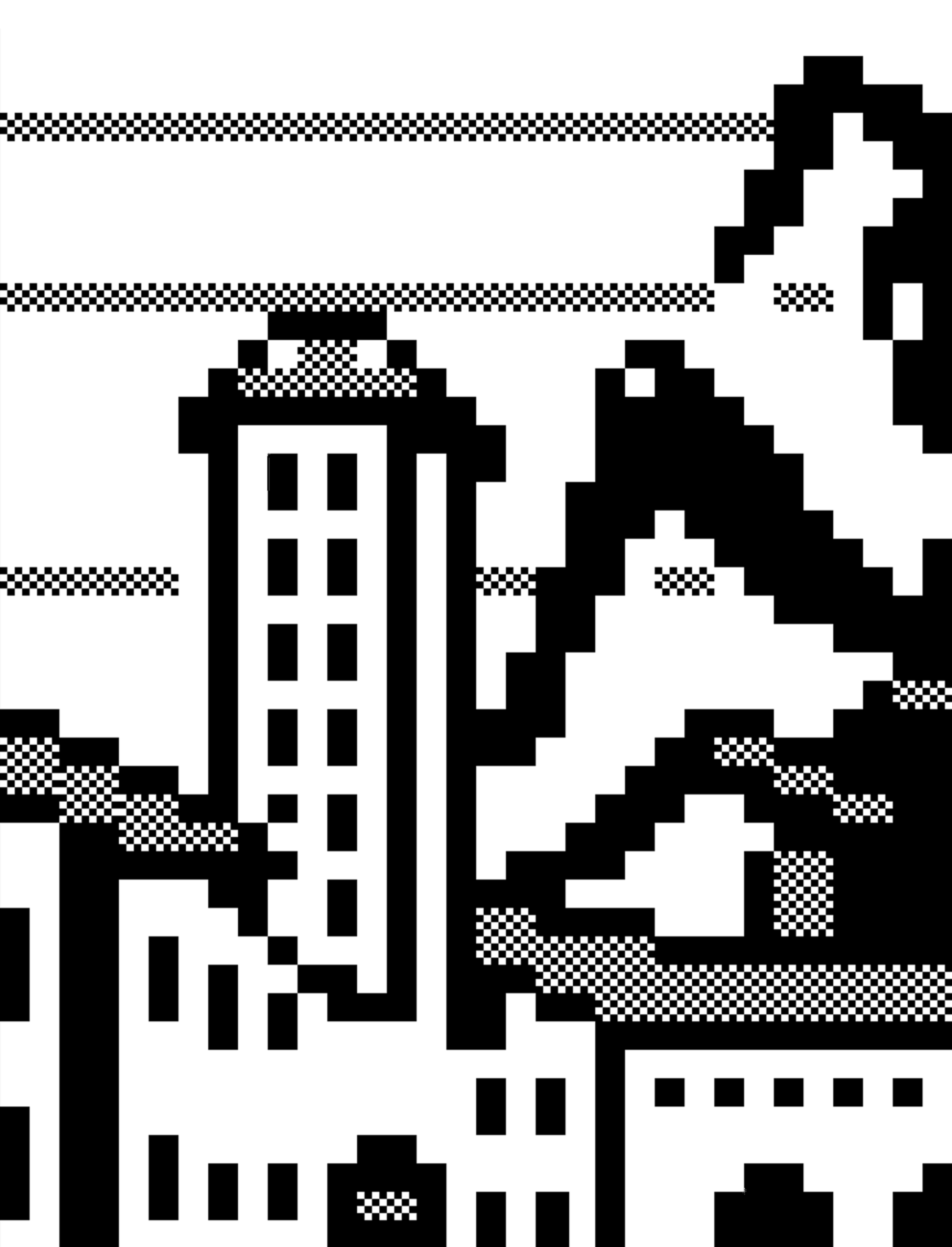
El catálogo de fantasmas es muy extenso... desde monjes atormentados, mujeres decapitadas o ahorcadas hasta fantasmas de niños que irán a por ti de cualquier forma que te imagines: sujetándote un pie, saliendo desde el suelo, atravesando espejos...

Los puntos de salvado son escasos y casi siempre serás atacado si retrocedes para dirigirte a alguno. Si te gustan las experiencias inmersivas y quieres averiguar qué le ocurrió a tu hermano, te reto a que aguantes en la Mansión Himuro durante las cuatro noches de las que consta el juego.

Además, una vez lo termines ¡desbloquearás el modo batalla, desde el que podrás medir fuerzas contra todos y cada uno de los fantasmas!

Puede que Project Zero sea la experiencia más impactante de PS2, al menos en mi opinión puede codearse con Silent Hill 3, ¡y eso es decir mucho! - J.P






ENTREVISTA:
BOB SMITH

ENTREVISTA

Hola Bob, nos gustaría darte las gracias por dedicarnos tu tiempo. Empecemos hablando de tus comienzos con los videojuegos: ¿cuál fue la primera máquina que tuviste?, ¿a qué edad la conseguiste?

Bob Smith: Mi primer ordenador "de verdad" fue un ZX81 cuando tenía unos 9 años. Tuvimos un par de consolas antes (una Binatone TV Master MK-IV y una Philips Videopac G7000), pero el ZX81 fue mi primer ordenador programable.

Me imagino que por aquel entonces sólo te dedicabas a jugar. ¿Cuándo sentiste el impulso de desarrollar tus propios juegos?

En realidad, todo a cuanto jugaba en el ZX81 primero tenía que teclearlo copiando de algunos libros que había en la época. Ten en cuenta que un solo libro podía contener unos 20 juegos, y obviamente, eso era mucho más barato que adquirir la misma cantidad de juegos en cintas... además, nunca pude cargar nada desde cinta. Por otro lado, creo que mis padres debieron pensar que tener los libros estimularía mi interés por crear mis propios programas... ¡y acertaron!

En los 80, sin la ayuda de Internet, en España era mucho más difícil que ahora aprender a programar. Los escasos libros que llegaban a publicarse en nuestro país lo hacían en inglés, así que suponía un trabajo realmente difícil para los niños españoles tratar de entender algo. En tu caso, ¿aprendiste programación sólo con los libros?

Con libros y revistas. Había montones para el ZX81 en Inglaterra, incluso el propio manual del ordenador explicaba todos los detalles de la programación en Basic. Tener los listados de los juegos suponía que estabas obligado a preguntarte qué hacía cada línea... tras averiguarlo, cambiabas algunas de ellas para ver qué ocurría... ¡de ahí pasé a escribir mis propios videojuegos!

¿Tuviste otros ordenadores?, ¿por qué escogiste la máquina de Sinclair para escribir tus juegos?

Tuve un Spectrum pocos meses después de que fuera lanzado y como había dedicado mucho tiempo al ZX81, era lógico continuar por esa línea. Cuando me hice con el Spectrum guardé el ZX81 en su caja y lo olvidé durante mucho tiempo... el Spectrum era mucho mejor como máquina: tenía colores, sonido, un teclado mejorado ¡y podía cargar cintas!

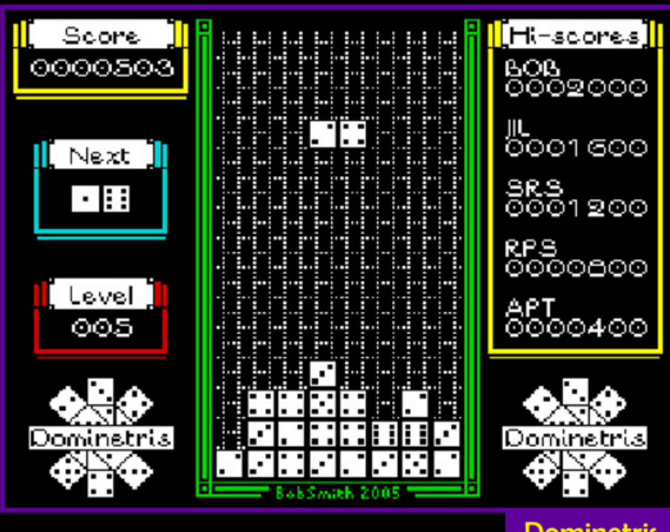
¿A qué jugabas en aquellos años?

Nada más ser comercializado el Spectrum había pocos juegos, así que dedicaba la mayor parte del tiempo a los títulos que salieron de lanzamiento, algunos como Planetoids y Space Raiders. Al cabo de un año salieron muchos más juegos.

Me acuerdo de haber jugado muchísimo a los primeros títulos de Ultimate: Jet-Pac, Cookie y PSSST! También recuerdo que una vez tuvimos puesto el Manic Miner durante más de 8 horas y que estábamos muy preocupados porque la fuente de alimentación se calentó mucho. Era frecuente tener amigos en casa turnándose para jugar, así que los juegos arcade eran más divertidos para ese fin que, por ejemplo, los de aventura. Mientras ellos jugaban, yo programaba en el Spectrum, pero me di cuenta de que nunca escribiría nada parecido al Jet-Pac utilizando Basic, de manera que tomé la decisión de aprender código máquina.



Factory Daze



Dominetris

Es bien sabido que el Spectrum de Sir Sinclair no fue pensado como una máquina para juegos, sino para asuntos más serios; de hecho, Sinclair se molestaba al ver que su máquina era considerada un juguete para niños. Parece irónico cómo el tiempo ha demostrado que su éxito comercial estuvo ligado al software de entretenimiento. ¿Crees que esta concepción inicial del Spectrum es el motivo por el que resulta más complicado de programar que otros sistemas?

Yo no diría que el Spectrum es complicado de programar. Es cierto que la carencia de un hardware específico para gráficos o sonido implicaba que tenías que apañártelas por tu cuenta con estos apartados, pero al margen de esto, no creo que sea distinto a los demás ordenadores de su época. Tampoco pienso que esa carencia de hardware dedicado obligase a pensar de una manera específica para este sistema; además, el Basic de Sinclair es un lenguaje muy rico, lo que quiere decir que es muy fácil de aprender y tener algunos programas funcionando en poco tiempo.

Tus juegos abarcan géneros muy distintos: arcade, shoot 'em up, puzle, plataformas... pero tienen en común que sus mecánicas son sencillas de aprender pero complicadas de dominar. ¿Cuál es tu género favorito para programar y jugar?

Siempre he sido fan de los títulos de puzles y plataformas, pero a día de hoy disfruto programando distintos tipos de juegos y afrontando los retos que cada género me propone.



La carta del lector

Nunca olvidaré la primera vez que vi el mueble de la máquina recreativa Pole Position. Yo había jugado por aquel entonces (a pesar de mi corta edad) a un sinfín de recreativas, pero aquella máquina iba mucho más lejos: no tenía la típica palanca de dirección ni tampoco sus 2 ó 3 botones... en cambio ¡tenía un volante, pedales y también palanca de marchas!

Superados los nervios de la emoción inicial, introduje la flamante moneda de 5 duros que tanto me había costado conseguir; no recuerdo bien el número de amigos que estábamos en aquel lugar, pero creo que éramos 3 ó 4. Uno de aquellos amigos se apresuró a hacerme la petición más común de aquellos tiempos entre los colegas de los recreativos: «¡déjame jugar una vida!».

Accedí sin dudarlo ya que muchas veces había disfrutado en mis propias carnes de esa "vida gratis". Aunque había algunas personas que dejaban jugar la última vida, yo tenía por norma dejar la primera y jugar las otras dos para ser el último en disfrutar del juego y llevarme el buen sabor de boca final. Además, si jugaba las dos primeras vidas (y me conozco bien), era posible que me empepinara en jugar también la tercera y mi amigo se quedara sin catarlo.

Después de introducir la moneda me hice a un lado y lo dejé a los mandos de ese majestuoso volante. Estaba encantado con mi buena estrategia de dejarle a él primero ¡ya que eso también me serviría para ver cómo funcionaban las cosas en esa nueva recreativa!

Lo que veía me gustaba ¡y mucho! Mi amigo iba a toda velocidad con aquel Formula 1 adelantando a un adversario tras otro... ¡estaba disfrutando como un poseso! Pero lo mejor fue que el tipo llevaba un buen rato jugando ¡y no había perdido su vida!... ¡increíble! Menuda me esperaba a mí con las dos vidas restantes...

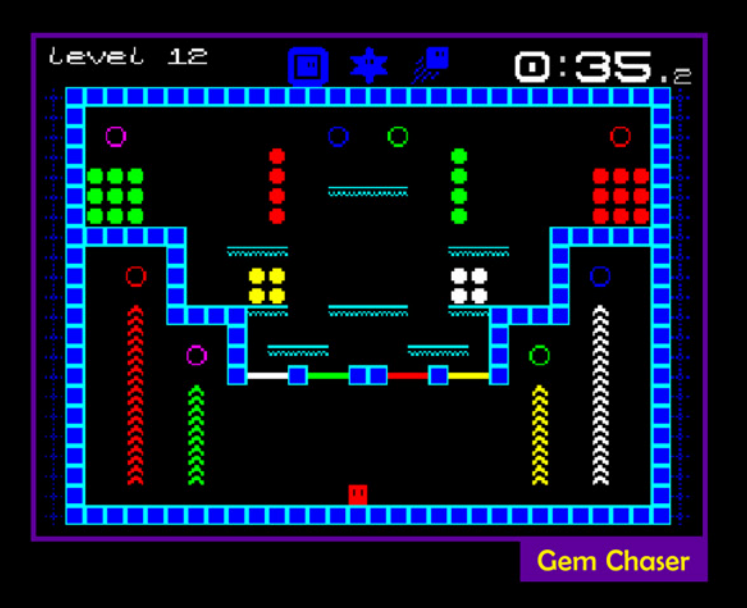
Luis Álvarez
Gijón (Asturias)

Una vez llevas hechos unos cuantos juegos te haces con una librería de conocimientos y rutinas... a partir de ese momento es la lógica que hay detrás de cada tipo de juego que afrontas lo que supone un nuevo reto.

Mucha gente considera que la influencia del Spectrum en sus vidas va más allá de haber sido sólo un aparato con el que se lo han pasado bien durante unos años. Cuando miran atrás se dan cuenta de que este pequeño ordenador ha influido en cómo son en la actualidad: sus aficiones, amistades, la gente que han conocido, e incluso ¡la profesión que han escogido! ¿Hasta dónde ha sido determinante el Spectrum en tu vida?

Yo diría que fue el ZX81 el que jugó el papel principal en mi vida y no el Spectrum, dado que fue el ZX81 el que despertó mi interés por los ordenadores y me hizo descubrir mi habilidad a la hora de programar. De hecho, de no haber sido por él creo que me hubiera dedicado sólo a jugar... sobre todo si tenemos en cuenta que no había nada relacionado con la informática en el colegio (a diferencia de lo que hay hoy en las escuelas), así que definitivamente de no ser por él, hubiera escogido una profesión distinta y no sería el programador que soy ahora.

Antes de hablar de algunos de tus juegos nos gustaría que le contases a nuestros lectores cómo pueden hacerse con ellos, ya que sabemos que hay alguna forma de conseguir incluso copias físicas desde que cuentas con el apoyo de una distribuidora.

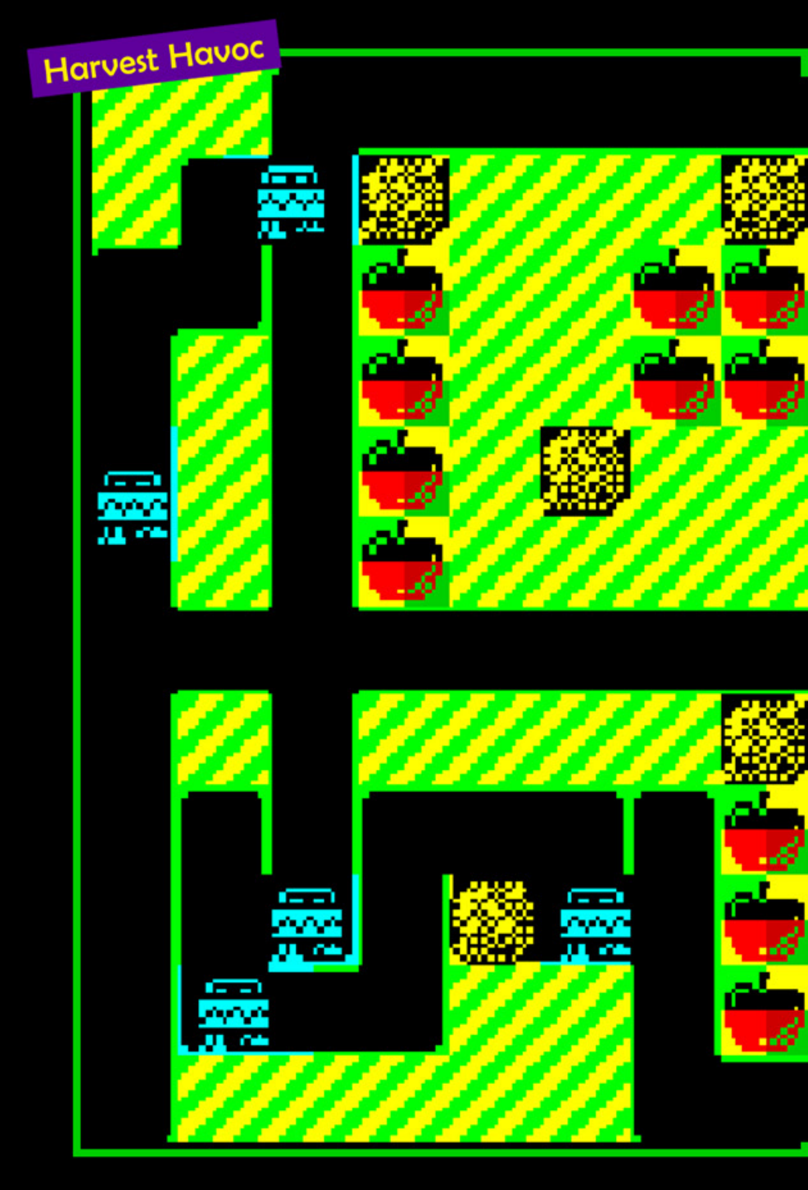


Gem Chaser

Todos mis juegos, tanto para el ZX81 como para el Spectrum, pueden ser descargados desde mi página web: www.bobs-stuff.co.uk La mayoría de los títulos de Spectrum también están disponibles en el archivo de World Of Spectrum.

Si alguien está interesado en las copias físicas, muchas pueden adquirirse en cinta a través de Cronosoft, aunque los más recientes (así como la mayoría de ZX81), aún no están disponibles en este formato.

Si hay algo que te define como programador es que sacas el máximo provecho del Spectrum a pesar de la poca memoria que tiene. Por si eso fuera poco, desde 2010 estás haciendo videojuegos para el ZX81, una máquina aún más limitada con tan solo 1KB de RAM que puede ser ampliado a 16KB. ¿Qué te llevo a retomar el ZX81?


Harvest Havoc

No había demasiados juegos nuevos cuando volví a escribir para el ZX Spectrum en 2005. Jon Cauldwell es la única persona que recuerdo programando nuevos títulos para el Spectrum...

Poco a poco, tanto otros programadores como yo fuimos apareciendo en la escena, y a partir de entonces, se han desarrollado más y más títulos cada año. En 2010 volví a ver ese ZX81 que dejé empaquetado años atrás y eso me hizo preguntarme cómo estaría la escena del ZX81. Sentí sorpresa y decepción al descubrir que la calidad de la mayor parte de los juegos actuales era más o menos la misma que la que tenían los títulos hechos 30 años antes: muy lentos, con una sola pantalla y escritos en Basic... pensé que seguro que el ZX81 podía dar mucho más de sí, así que me puse manos a la obra para demostrarlo.

Puesto que ambos ordenadores comparten el mismo procesador Z80, ya conocía el lenguaje, así que era cuestión de estudiar la máquina en si misma e ir viendo de lo que era capaz.

Dinos la verdad... ¿alguna vez te has planteado seriamente dejar el ZX81 o el Spectrum y dedicarte a programar en otros sistemas con menos limitaciones?

Al contrario... ¡el reto es lo que lo hace interesante! Ante todo soy un programador, y el hecho de sacar el máximo partido de cada máquina es lo que más me atrae de estos viejos ordenadores. Al principio me preguntaba si el ZX81 sería capaz de hacer más, pero con cada juego que he escrito pienso que me las he apañado para sacarle lo imposible.

He probado todos tus juegos para ZX81 y tengo que reconocer que me ha sorprendido lo que eres capaz de hacer con un aparato como éste. ¿Podrías explicarnos cómo es posible que en 16KB haya espacio para juegos adictivos que además cuentan con opciones para redefinir los controles por defecto, menús animados, códigos especiales que permiten retomar la partida desde cada nivel, opciones para salvar tus progresos, scroll, vista isométrica...?

¡16KB es un montón de espacio para hacer juegos! Una de las principales diferencias entre el ZX81 y otras máquinas como el Spectrum es que todo se basa en caracteres, no en píxeles... de esa forma, los gráficos ocupan 7 veces menos memoria que en un Spectrum, permitiendo dedicar más espacio al juego en sí.

Una de las cosas que yo quería hacer con el ZX81 era mantener el mismo estándar de presentación que tenían los juegos de Spectrum, así que cosas como un menú atractivo y una buena respuesta por parte de los controles era primordial.

Uno más de tus méritos consiste en haber hecho la primera conversión de un juego de Xbox 360 a Spectrum (Gem Chaser). ¿Por qué tomaste esa decisión y qué dificultades encontraste a lo largo de todo el proceso?

Gem Chaser fue programado por un amigo con el que solía trabajar, así que charlábamos a menudo sobre nuestros juegos y acerca de qué íbamos a hacer después. Yo ya había portado al ZX81 algunos de sus primeros juegos para X-Box como Miner Man y Noir Shapes, pero es que Gem Chaser originalmente ya se parecía tanto a lo que viene siendo un típico juego de Spectrum, que me pareció la elección más obvia.

El juego fue fácil de programar porque su concepto es muy simple, pero como en cualquier conversión, el trabajo más duro era conseguir que el juego se comporte exactamente igual que el original. Cuando tuve programados los 70 niveles los jugué todos, y a medida que avanzaba, iba retocando ligeramente el movimiento del jugador (o algún otro aspecto) para que el nivel pudiera ser completado. Esto me llevó a empezar a jugar de nuevo todos los niveles para asegurarme de que los cambios no provocasen que alguno de los niveles previos resultase imposible.



Hedge Monkeys

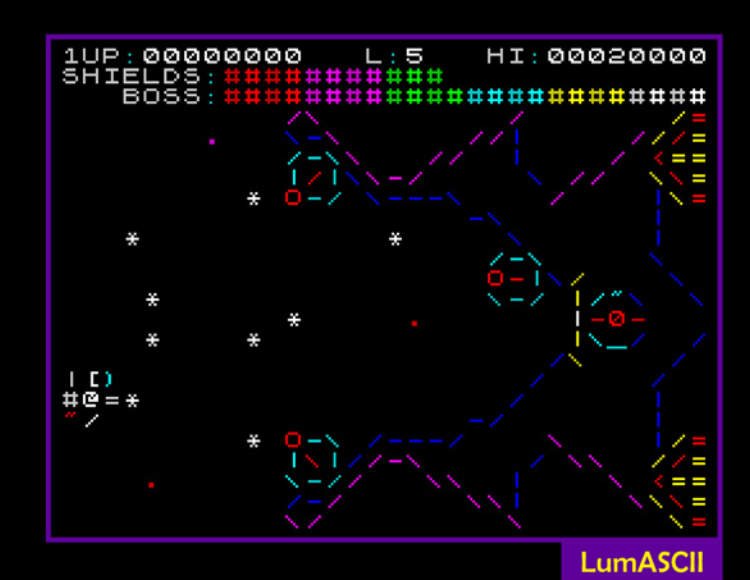
Uno de mis juegos favoritos es LumASCII, un shoot 'em up cuyos gráficos están hechos con caracteres del código ASCII y con un aspecto visual incluso mejor que el de algunos juegos que utilizan gráficos tradicionales. ¿Fue más difícil el proceso de diseño y animación que en tus otros juegos?

Mientras que existen muchos packs de gráficos y programas para diseñar sprites clásicos, hay muy poco disponible en relación a gráficos ASCII, y lo poco que encontré no tenía color (lo que es un punto importante en este juego), así que todos los gráficos fueron preparados a mano individualmente. Por otra parte, la mayoría de los diseños en ASCII que habréis visto tienen habitualmente un gran tamaño y están compuestos por caracteres muy pequeños que no podía utilizar en el Spectrum, así que cada gráfico que hay en el juego llevó mucho trabajo. Al final puedo decir que estoy realmente satisfecho con el resultado, sobre todo con los diseños de los cangrejos y de los murciélagos.

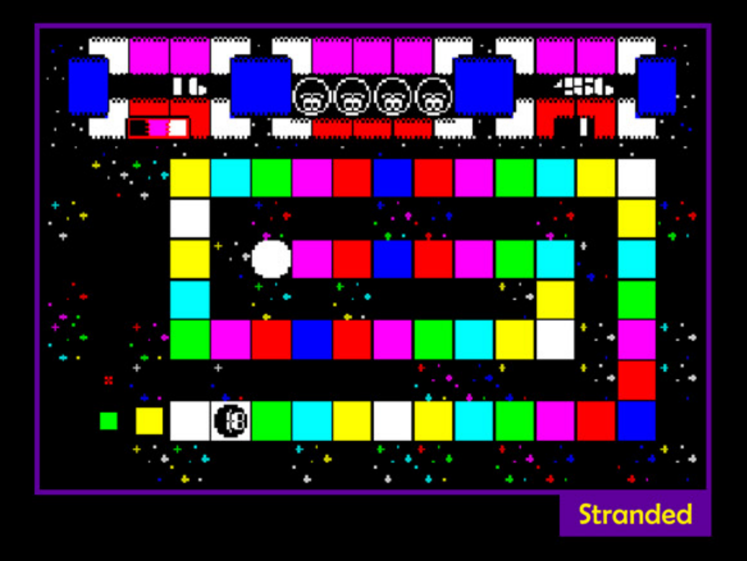
Te encargaste de hacer la versión Spectrum de Horace In The Mystic Woods, un juego que originalmente sólo estaba disponible para las palmtops de Psion. ¿Has tenido la oportunidad de conocer la opinión del autor original del juego?

Hablé con el programador del juego (Michael Ware) justo al comienzo. Michael me dio mucho apoyo con el juego y me facilitó el código y los gráficos originales, aunque no podían usarse directamente para la versión Spectrum dado que estaban en un lenguaje distinto.

La verdad es que cuando acepté hacerlo ¡ni siquiera había visto de qué trataba el juego! Luego descubrí que no había ningún emulador capaz de hacerlo funcionar así que compré la máquina de Psion y una copia del juego en eBay para probarlo (por cierto, el grito de Horacio que se escucha en la conversión ¡en realidad está grabado y sampleado directamente de la palmtop de Psion!)



LumASCII



Stranded

Tenemos entendido que hay una curiosa historia que explica por qué Dominetris no tiene pantalla de carga, ¿te gustaría compartirla con nuestros lectores?

¡Ya había olvidado eso! Cuando empiezas a programar en cualquier ordenador siempre es bueno comenzar con algo fácil y que te resulte familiar para ir conociendo poco a poco la máquina... Tetris era perfecto y por eso fue mi primer juego de ZX81. Tetris ocupa muy poca memoria porque no tiene mapas ni gráficos complejos, así que incluyendo una fuente de texto específica, el juego tan solo ocupaba 4KB. Esto es la mitad del espacio que ocupa una pantalla de carga, así que pensé que sería un poco absurdo hacer que el juego tardase en cargar 3 veces más por tener una pantalla de presentación... por eso, decidí prescindir de ella.

Stranded fue tu primer juego siendo un chaval a finales de los 80 y aunque trataste de publicarlo y distribuirlo, parece ser que al final no hubo suerte. En mi opinión el juego es fantástico, teniendo además en cuenta que es el primero: el movimiento es suave, los gráficos tienen mucho color y la jugabilidad engancha. ¿Cuánto del Stranded original hay en el que ahora está disponible?

El único cambio con respecto a la versión de los 80 es el mensaje que avanza mediante scroll en la pantalla de título; todo lo demás es exactamente como lo hice originalmente. Aunque pude haberlo mejorado me pareció que era jugable tal y como lo hice hace años... pensé que es un trocito de historia y que haría mejor en dedicar el tiempo a programar el siguiente juego.

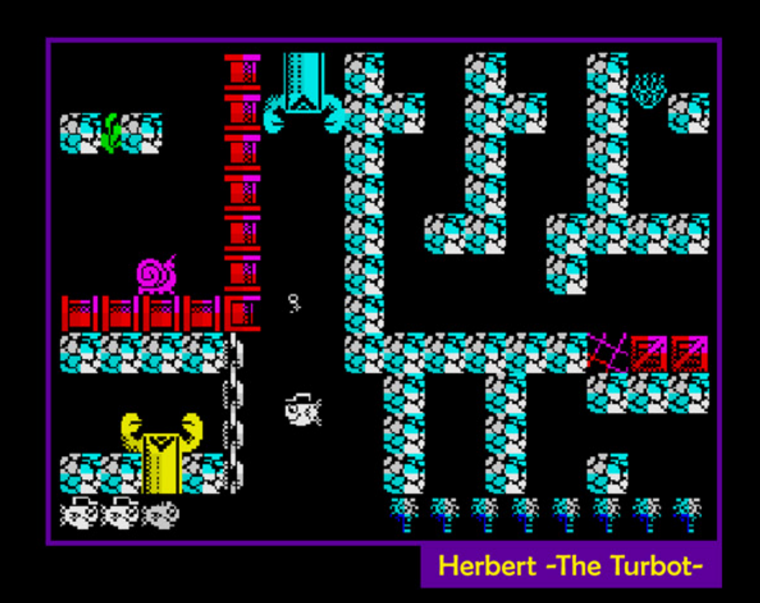
Gem Chaser 2 es una de tus últimas creaciones. ¿Se encontrará alguna novedad quien haya jugado ya a la primera parte?

Gem Chaser 2 no consiste simplemente en añadir nuevos niveles sino que tiene un motor y un sistema de puntuación completamente nuevos, de esta forma, el título es más accesible y jugable. El objetivo siempre fue hacer juegos que cualquiera pueda disfrutar sin importar lo buen jugador que sea... por eso, es bastante sencillo avanzar y desbloquear todos los niveles, pero no es tan fácil conseguir todos los logros y completar el juego al 100%.

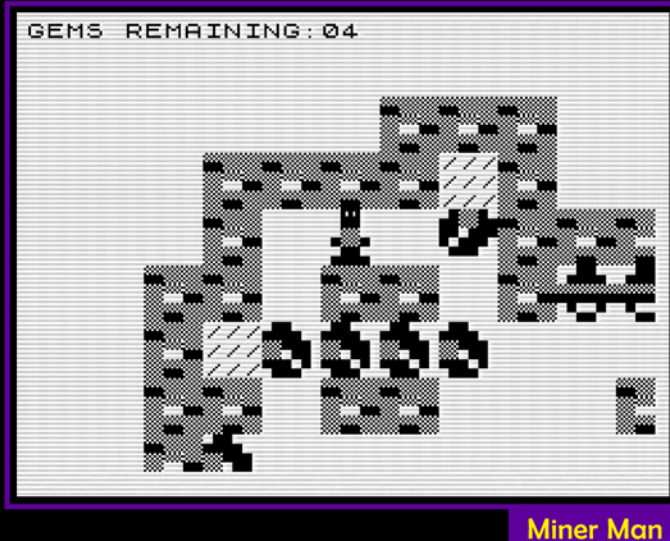
Supongo que con el tiempo habrás ido mejorando tu dinámica de trabajo. ¿Nos puedes contar cómo desarrollas tus juegos?, ¿planeas todo en un papel o comienzas a teclear código desde el principio?, ¿cuántos de tus juegos se han programado en un Spectrum y cuáles en PC?

Sólo el Stranded original se programó en Spectrum. Todo lo demás lo he hecho en ordenadores PC y MAC porque el proceso de desarrollo es mejor y más rápido.

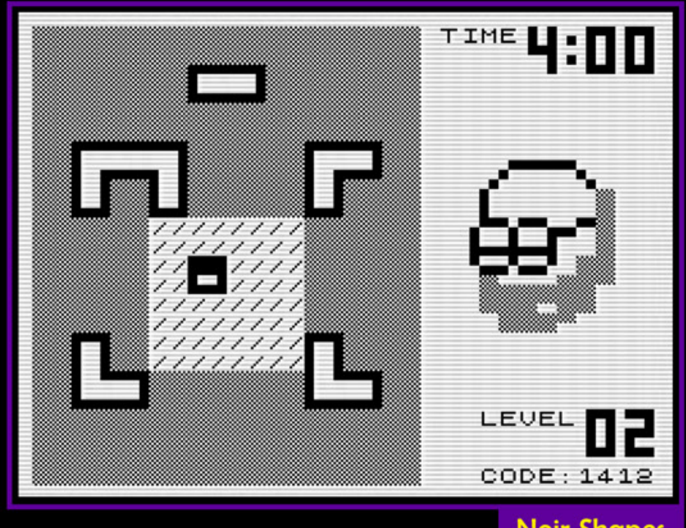
Normalmente comienzo a diseñar los juegos usando un programa de dibujo; hago un pequeño boceto del aspecto que quiero que tenga y después cojo papel y boli para crear la lógica que hay detrás del juego y ver cual puede ser la mejor forma de trasladarla al propio ordenador.



Herbert -The Turbot-



Miner Man



Noir Shapes

Entonces intento hacer funcionar las rutinas clave del juego de manera que pueda jugar un nivel y ver si todo funciona como debe. Esto habitualmente se consigue ajustando el código de algún juego anterior para no empezar desde cero y así, aprovechar algunas rutinas que ya tenga disponibles. Por último, si todo va bien, sigo programando pero vuelvo al papel cuando necesito dilucidar la mejor forma de resolver algún que otro problema.

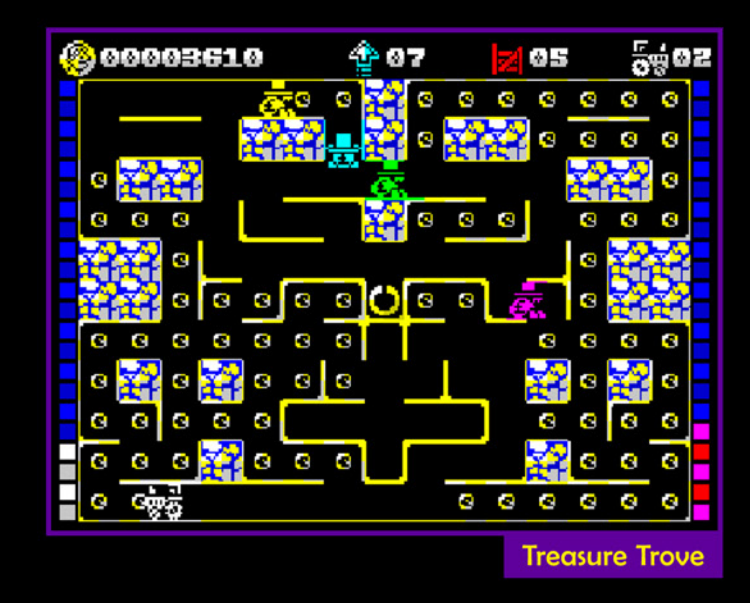
Háblanos de Lee Du-Caine, el músico que se encarga del sonido de tus juegos. ¿Conocía ya el Spectrum? Desde luego, a juzgar por su dominio del chip AY parece que sí...

Le conocí en los foros de World Of Spectrum cuando solicité música AY para el primer Farmer Jack. Lee aportó al juego no sólo su habilidad musical y los efectos de sonido, sino que los integró perfectamente en el juego (en lugar de que parecieran un simple añadido a posteriori). Si te soy sincero, opino que su trabajo puede ser tenido en cuenta entre las mejores músicas que se han hecho para esta máquina... además, todas las melodías son composiciones originales.

Stranded 2.5 se vio especialmente beneficiado de su trabajo porque tiene más de 40KB de música AY (tantas, que sacamos un CD con ellas por aquel entonces). Ignoro si su trabajo en Farmer Jack fue el primero para Spectrum, pero es un gran músico y tiene un enorme talento natural.

Imagino que en tu vida diaria tendrás tu trabajo, tus obligaciones... ¿Cuánto tiempo dedicas a programar juegos?, ¿quién testea tus programas?

Suelo sacar alrededor de 5 horas de media a la semana para trabajar en los juegos (a veces algo más, pero casi siempre menos), dependiendo de qué cosas tenga que hacer. Habitualmente los programo en secreto hasta que me encuentro satisfecho de que haya un nuevo juego que merezca la pena ser publicado; entonces empiezo a hablar de él y a colgar pantallazos en mi Facebook. Ahí es cuando contacto con algunas personas para ver si les apetece probar el juego y hago los cambios que me sugieren. Intento contar con las personas que han donado algo de dinero a cambio de los juegos en mi página web como una forma de agradecerles que crean en mi trabajo.

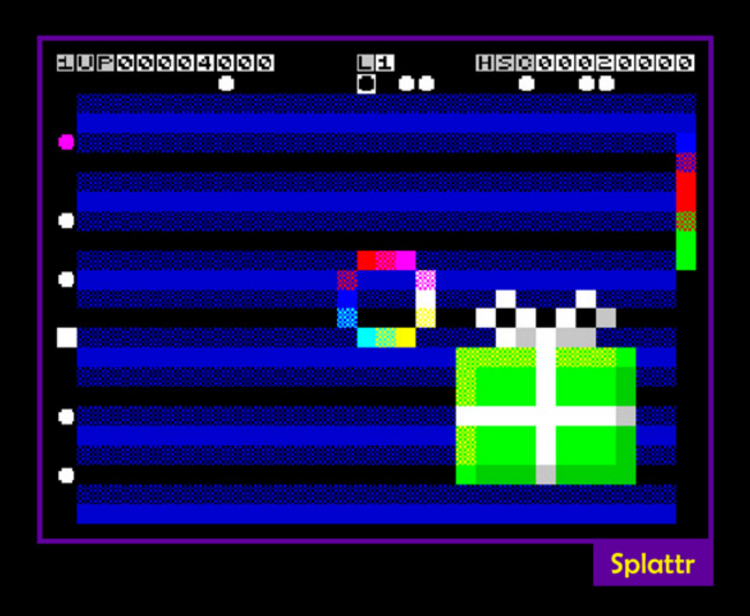


Treasure Trove

Casi todos tus juegos incluyen algún homenaje a los clásicos o a sus programadores, como el caso de Splattr con Don Priestley o el de One Little Ghost con Pac-Man. ¿Cuál es para ti el programador que mejor aprovechó el Spectrum y por qué?

Trato de hacer algo distinto cada vez, o algo que no se haya hecho en el pasado (soy un programador y me encantan los nuevos retos). Considero pues, que tanto LumASCII como Splattr son títulos únicos en el Spectrum y me agrada que la gente fuera lo bastante abierta de mente para apreciarlos, aunque dudo que alguna distribuidora hubiera estado interesada en un shoot 'em up basado en ASCII por aquellos años.

En realidad, no tengo especial predilección por ningún programador, pero me encantan los juegos pulidos y con una buena presentación; en este sentido, los títulos de Ultimate siempre han sido una gran influencia para mí, junto con muchos otros juegos de Vortex que considero eran distintos a lo que habitualmente se hacía. Recuerdo haberme sorprendido con Jet-Pac, Knight Lore, Cyclone y Highway Encounter.



Splattr

¿Te gusta jugar a juegos actuales tanto como a los clásicos?, ¿tienen algo los juegos clásicos de lo que carezcan los actuales?

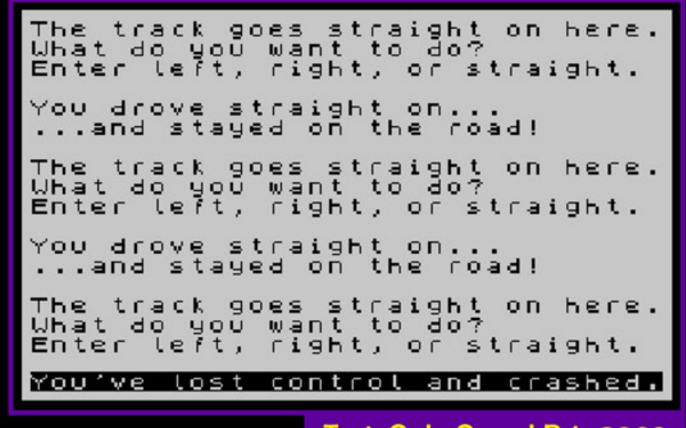
Aparte del juego en el que estoy trabajando, no suelo jugar hoy día, ni a los juegos actuales ni a los antiguos, dado que no puedo dedicarles tiempo.

A día de hoy, el proceso de desarrollo de un juego es bastante parecido al de una película... las consolas y ordenadores actuales tienen tanta memoria como pueda requerir el programador. ¿Significa esto que los programadores contemporáneos habitualmente no saben lo que es exprimir una máquina al máximo?

No creo que ninguna máquina tenga tanta memoria o capacidad de procesamiento general o gráfico como quisiera un programador puesto que cuanto mejor y más rápida es la máquina, necesitas hacer más con ella para que tu juego luzca.

Por ejemplo, los gráficos en un ZX81 de 16KB pueden ocupar como mucho 4KB (alrededor del 25% de la memoria), pero son monocromos y están a muy baja resolución, mientras que en una plataforma moderna podrían estar en 3D con capas de miles de polígonos para cada personaje, texturas a todo color y en alta resolución. Eso probablemente ocuparía un mínimo del 25% de la memoria (muchas veces incluso más), así que en realidad nada es distinto en ese aspecto, es sólo que el estándar es más alto.

Entre tus juegos presentaste con orgullo Text-Only Grand Prix 2009 a la com.sys.sinclair Crap Games Compo 2008 (una competición en la que gana el peor juego. Bob trasladó el frenético desarrollo de un juego de carreras a una aventura de texto en la que te limitas a escribir si quieres que el coche gire a izquierda o derecha... así durante horas simulando un circuito real). ¿Qué le dirías a una persona que haya sido capaz de completar todos los circuitos del juego?



Text-Only Grand Prix 2009

¿Alguien ha hecho eso?, ¡de ser así creo que deberían darle una medalla! Ni siquiera puedo llegar a imaginar el tiempo que llevaría hacer algo así... ¡muchísimas horas seguro!

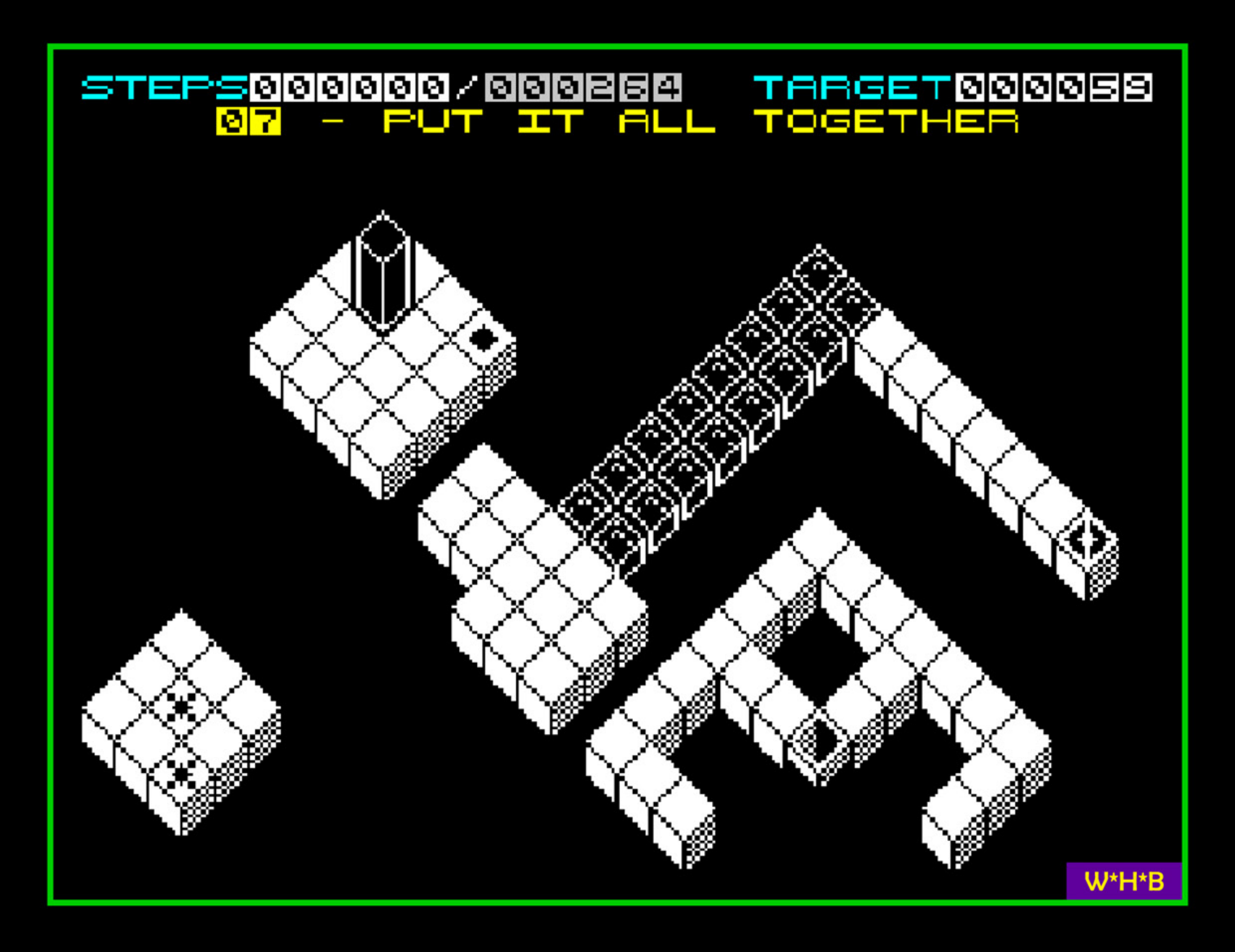
¿Estás trabajando en un juego nuevo ahora mismo?, ¿hay algo que no hayas hecho aún para Spectrum, quizás... una aventura de texto?

Acabo de finalizar una conversión del Ant Attack de ZX Spectrum para el ZX81 de 16K. Tuve la idea de hacer un juego isométrico hace ya cerca de 2 años, eso me llevó a escribir One Little Ghost como una prueba para ver si el ZX81 podía manejar una versión sencilla del género isométrico. Como el intento fue un éxito, pensé que Ant Attack también podría funcionar bien en la máquina, por eso, me dediqué a intentar que todo cupiera en los 16K y que además fuera jugable.

En cuanto a los géneros que no he programado, pues sí, aún no he hecho un beat 'em up, ni un juego de carreras, ni ninguna clase de aventura, así que cualquiera de estos podría ser un nuevo juego en el futuro porque disfruto intentando cosas nuevas. Que lo haga para ZX81, Spectrum o cualquier otro sistema es algo que aún no podría decir.

Me gustaría preguntarte por algunos juegos desarrollados en España y quisiera saber si tuviste la oportunidad de jugarlos, así como tu opinión sincera sobre ellos: Mad Mix Game, La Abadía Del Crimen, Game Over y Army Moves.

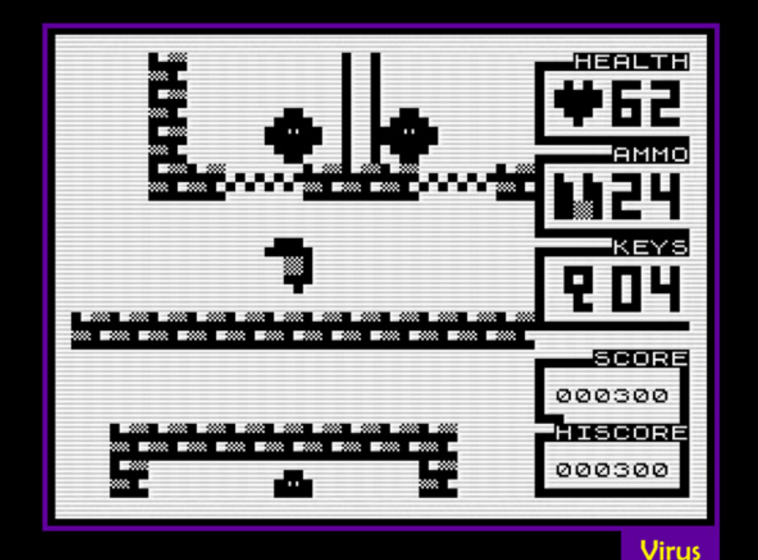
Para serte sincero, no los he jugado. Si hago memoria recuerdo Game Over debido a que la portada causó bastante polémica por entonces, pero es que dejé de jugar con el Spectrum a mediados de 1987 porque me



Ant Attack

concentré en desarrollar Stranded y después pasé al PC. Creo que el último juego de Spectrum que jugué por aquel entonces fue una aventura de Level 9 llamada Gnome Ranger.

¿Cuál era la imagen de los juegos españoles durante los años 80 en el Reino Unido?, ¿destacarías algún otro juego "Made In Spain"?



Virus

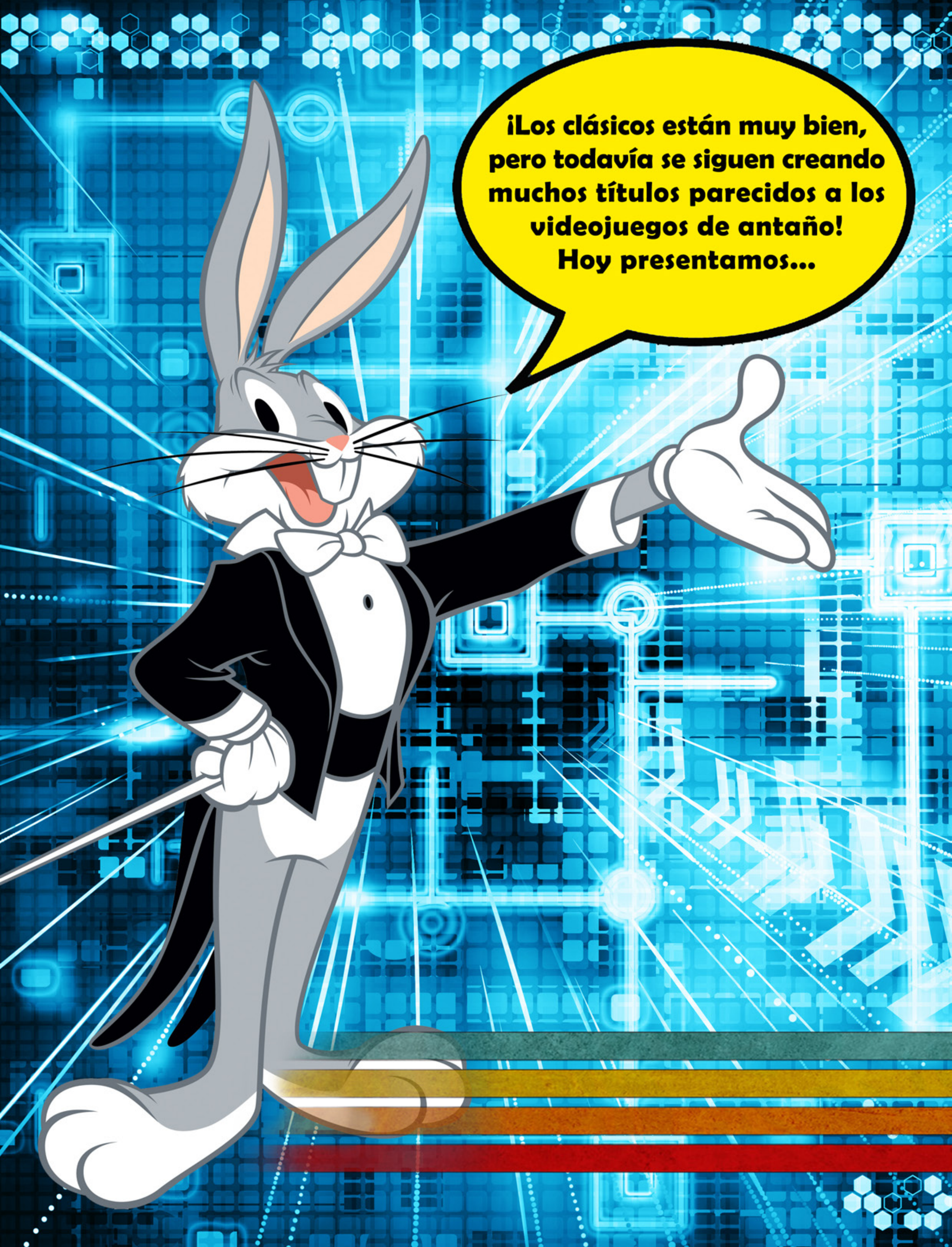
Creo que por aquí no sabíamos que hubiera juegos españoles... tan solo llegaban los grandes lanzamientos.

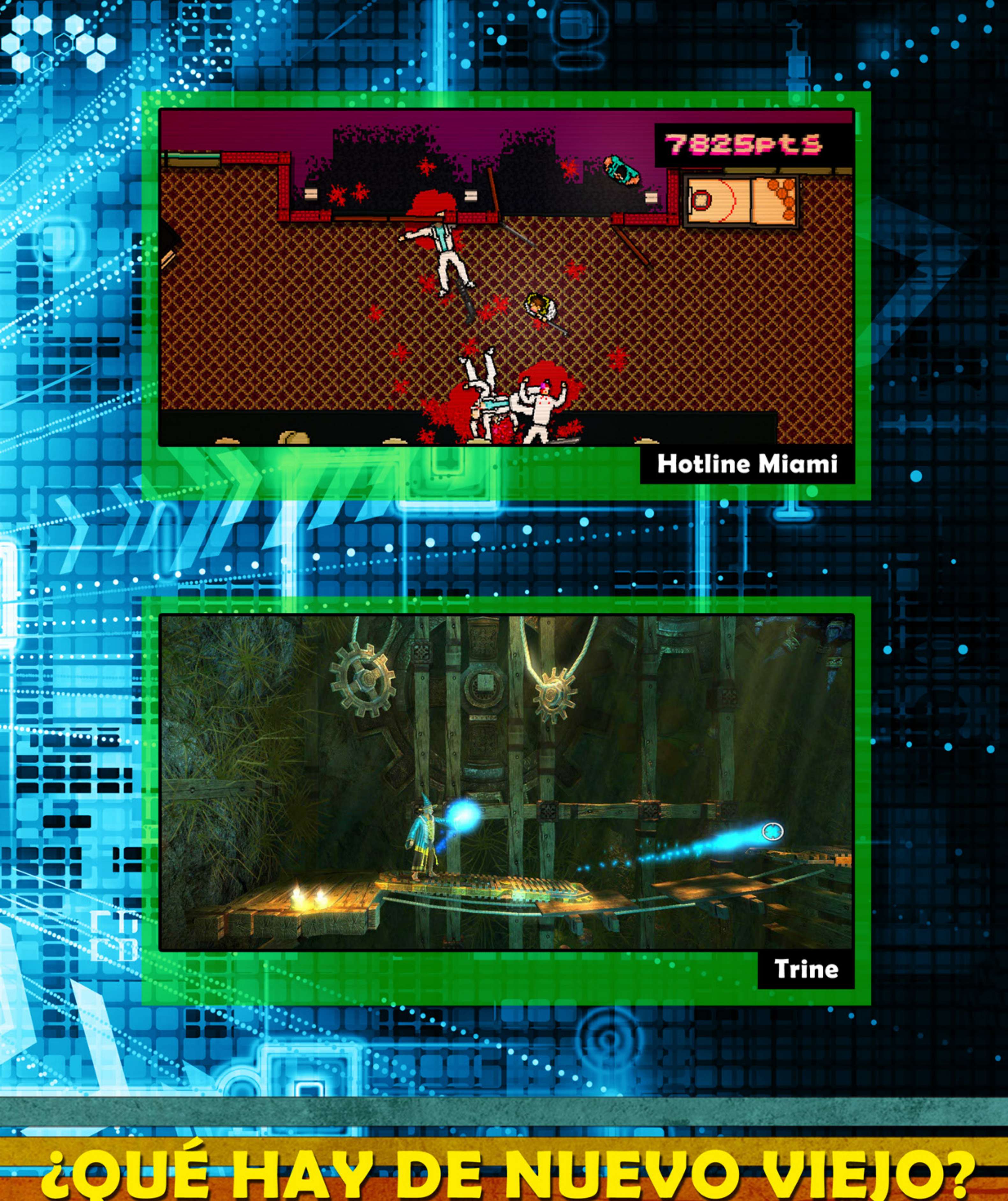
En tu web hay un enlace a los Mojon Twins, un grupo de programación español. ¿Tienes algún tipo de contacto con otros programadores actualmente?

En realidad no. Suelo estar pendiente de los foros de World Of Spectrum y los de Sinclair ZX World en lo relativo al ZX80 y ZX81, pero al margen de eso, no soy muy activo en la escena. Utilizo mi Facebook como medio para dar a conocer a la gente lo que estoy haciendo y que todo el que esté interesado tenga un sitio de referencia.

Muchas gracias por tus juegos y por tu tiempo, Bob. ¿Te gustaría decir algo a nuestros lectores?

Siempre me siento abrumado por el interés en los juegos que hago... es fantástico que gracias a Internet tanta gente pueda jugarlos y pasarlo bien, así que estoy muy agradecido por todo el apoyo que me dan. ¡Muchas gracias a todos!


¡Los clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos parecidos a los videojuegos de antaño! Hoy presentamos...



Hotline Miami

Trine

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?



PLATAFORMA / AÑO
2012 (Steam)
2013 (PSN, MAC)
DESARROLLO
Dennaton Games (PC)
Abstraction Games (PS3 / Vita)
EDITOR
Devolver Digital

Hotline Miami

Con las nada veladas influencias de la serie ochentera Miami Vice se presenta este violento juego, creado por sólo dos personas y programado con Game Maker. Esta es la prueba evidente de que un presupuesto multimillonario no es nada al lado de una idea sencilla e implementada con brillantez. No en vano, ¡su secuela está en camino!

Es Abril de 1989 y Jacket se despierta en su apartamento; comienza a recibir misteriosas llamadas que le proponen una serie de encargos llenos de humor negro, tales como que ir a una oficina a entregar un informe o bajar la basura. Jacket sabe que lo que ellos quieren que haga es acudir a cada localización ¡y no dejar títere con cabeza! A medida que vaya realizando encargos se irá desvelando un profundo guión que te ayudará a descubrir por qué Jacket está asesinando.

El juego nos presenta una vista cenital en 2D del edificio en el que Jacket se encuentra, con una estética clásica y... ¡eso es!, ¡pixel gordo, como nos gusta! Al comienzo de cada capítulo tendrás que elegir una máscara con cara de animal de entre las disponibles y a medida que avances te irán dando más, cada una con una ventaja distinta como matar de un puñetazo, caminar más deprisa o que los enemigos tengan dificultades para verte. Puedes afrontar cada nivel de manera sigilosa o arrasándolo todo sin piedad, pero en cualquier caso, ¡la tensión no cesará!: ten en cuenta que un toque significa la muerte... ¡y te aseguro que morirás decenas de veces! El abanico de posibilidades para asesinar incluye desde tus propios puños hasta armas de fuego, botellas, martillos, katanas... Además, es posible noquear a los enemigos abriendo la puerta cuando pasan junto a ella... ¡e incluso rematarles cuando se caigan al suelo!



En este sentido Hotline Miami no escatima en detalles: hay sangre y cuerpos mutilados por doquier... hasta tal punto, que al regresar a tu coche (una vez cumplida la misión) verás que la mayoría del suelo ¡está plagado de cadáveres apilados y charcos de sangre!

Los enemigos pueden verte a través de los cristales e incluso disparar atravesando algunas paredes. Si te detectan... ¡irán todos a por ti!, aunque su IA es tan básica que si les esperas bate en mano acudirán en fila india como Lemmings buscando la muerte. Por cierto, también resulta gracioso ver que no se alarman ante el hallazgo del cadáver de un compañero.

¡Muy importante!: en cada fase hay escondida una letra, pero sólo si consigues todas y formas una frase con ellas podrás ver el final del juego. Hotline Miami es de esos juegos en los que dices «¡una partida más!». ¡Ah!, y si lo compras en PSN te llevarás juntas las versiones de PS3 y PS Vita, siendo el control mejor en ésta última al permitir apuntar mediante la pantalla táctil. - J.P / * 8'5



Trine

Detrás de uno de los apartados visuales más bellos y espectaculares que se han visto en 2D se esconde Trine, un juego clásico de plataformas, acción y puzles con scroll horizontal. La historia esta vez es lo de menos porque apenas se desarrolla a lo largo del juego y tampoco podemos decir que sea el colmo de la originalidad: el rey ha muerto sin dejar herederos y un ejército de esqueletos se ha adueñado del reino. En este contexto, un mago, una ladrona y un guerrero coinciden por diversos motivos en la Academia Astral y emprenden la búsqueda del Trine, un artefacto mágico que puede restaurar la paz. Esta premisa da pie a un desarrollo que bebe de fuentes como The Lost Vikings en lo referente a que los tres personajes tendrán que colaborar para superar obstáculos. El mago puede mover objetos a distancia o crearlos de la nada, la ladrona, además de disparar flechas, puede lanzar un gancho para agarrarse a lejanas plataformas al más puro estilo Bionic Commando, finalmente tenemos al guerrero (todo un clásico), que cuenta con su espada letal y un escudo.

Si juegas solo, podrás alternar entre los tres personajes en cualquier momento, ¡pero la diversión se multiplica jugando con un par de amigos en modo cooperativo porque cada uno jugará con un protagonista diferente! El gusto por el detalle en el diseño es evidente: cada nivel está plagado de lugares mágicos que parecen extraidos de un cuento clásico de fantasía; además, la voz del narrador así como los diálogos de los personajes, que por cierto, están doblados al castellano, te pondrán en situación cada cierto tiempo. La paleta de colores y el buen uso de la iluminación nos regala todo tipo de parajes oscuros o radiantes, hasta el punto de que a veces resulta relajante el mero hecho de tomarse un descanso para admirar los decorados.



Los puzles se basan en su mayoría en las leyes físicas, a esto ayuda el movimiento tan suave de los personajes y de los objetos, pues cuentan con sus propias características de resistencia, peso y balanceo. Casi siempre existen varias maneras de superar una situación, así que el juego se adapta perfectamente a cualquier tipo de jugador y le permite probar diferentes estrategias.

¿Quieres un ejemplo?: podrías aniquilar a un esqueleto a distancia con el arco de la ladrona, cuerpo a cuerpo con el guerrero, o sencillamente conjurando un par de cajas con el mago para dejarlo atrapado entre ellas... incluso ¡puedes hacer que algún objeto del decorado le caiga encima!

¡A medida que avance el juego tus personajes contarán con más y mejores habilidades! Lo más curioso de todo es que Trine era sólo un proyecto individual, pero ante la falta de dinero para costear otro desarrollo mayor, el equipo de Frozenbyte decidió apoyar a su compañero... ¡menos mal porque el juego tuvo tanto éxito que incluso ya tiene segunda parte! - J.P / * 9





PLATAFORMA
Steam / MAC / PS3
AÑO
2009
DESARROLLO
Frozenbyte
EDITOR
Nobilis


HEAVY RAIN
MOVE EDITION


THE LAST OF US
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO



PLATAFORMA
PS3
AÑO
2010
DESARROLLO
Quantic Dream
EDITOR
Sony

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Con un equipo de sólo 10 personas trabajando en las animaciones y gracias a la tecnología de captura de movimientos, Heavy Rain llegó a sobrepasar las 20.000 animaciones corporales (programadas a partir de movimientos de personas reales)
- Este juego explotó un género, y es que su mecánica de control es muy similar a Fahrenheit, título lanzado para PS2, Xbox y Windows en el año 2005 por la misma compañía: Quantic Dream.
- El guión de Heavy Rain consta de unas 2.000 páginas y 60 escenas, cada una de ellas cuenta con una duración de entre 15 y 20 minutos pero como el juego funciona en base a decisiones, ¡seguro que te quedas sin ver alguna!

El director David Cage te propone una experiencia de juego completamente distinta a todo lo que habías jugado hasta ahora; esto se ha conseguido haciendo que su mecánica de juego se asemeje a una película en la que deberás elegir el modo de actuar del personaje y tomar decisiones importantes que afectarán tanto a la trama general de la aventura como al final que tendrá la historia.

La intrigante y absorvente trama de Heavy Rain bien podría convertirse en un thriller "made in Hollywood", y es que el juego te mantendrá pegado al mando de la consola (o al Move, en caso de que te hagas con esta edición del juego) al igual que una buena película te mantiene pasmado en el sofá de tu casa cuando consigue captar toda tu atención.

Al juego le acompañan una más que correcta banda sonora que ambienta con detalle cada localización y unos gráficos que te sorprenderán por su realismo. Otro gran punto a favor de Heavy Rain, aparte de los geniales diálogos y carismáticos personajes que conocerás a lo largo de la historia ¡es que llegó traducido y doblado al Castellano!

La trama del juego gira en torno al famoso "asesino del origami", un misterioso homicida que cada día aparece en la prensa por sembrar (de manera inconsciente) el terror en todo el país. Sus víctimas son siempre niños que tienen entre 9 y 13 años que rapta en lugares públicos a plena luz del día y sin dejar ningún rastro que ayude a la policía.

En Heavy Rain llegarás a controlar hasta cuatro personajes diferentes con los que tendrás la posibilidad de investigar e interactuar a fondo en todos los escenarios, realizando incluso acciones tan cotidianas como abrir un grifo, sacar un libro de la estantería, servirte un café o mirarte al espejo. ¡En cualquier parte puede haber pistas!

También tendrás que elegir qué responder y cómo comportante cuando dialogues; no serán pocas las situaciones en las que tus decisiones sean cruciales para el desarrollo de la historia así que ¡sé cauto al contestar! ¡Ah!, y recuerda prestar mucha atención a los quick time events para salir airoso de situaciones peligrosas en las que serán importantes tanto la rapidez como los reflejos.

En Heavy Rain te verás envuelto en mil y una situaciones inesperadas tales como una persecución policial, una exhaustiva y minuciosa investigación del escenario de un crimen, un fogoso romance, un importante interrogatorio ¡e incluso una peligrosa prueba de supervivencia!

El título es sin duda tan diferente que merece la pena rejugarlo: al comenzar de nuevo el juego y elegir otras decisiones totalmente diferentes a las que seleccionaste la primera vez, cambiarás el curso de la historia y podrás disfrutar de uno de los finales alternativos que los programadores del juego te tienen preparado. - S.S / * 9





En mi caso no tardé demasiado tiempo en adquirir The Last Of Us porque disfruté bastante con los anteriores títulos de Naughty Dog como las sagas Crash Bandicoot, Jak & Daxter y Uncharted; desde luego, este juego no sólo no me decepcionó ¡sino que superó tanto mis expectativas que me sorprendió de principio a fin!

The Last of Us te traslada a un mundo decadente y post-apocalíptico en el cual la extinción de la raza humana se acerca. En la intro conocerás a Joel y vivirás una situación realmente terrible: el inicio de una plaga letal proveniente de un hongo que ha infectado a la gran mayoría de la población mundial. La plaga transforma a sus húespedes en seres agresivos y completamente fuera de control. Tras la introducción te situarás 20 años después del inicio de la plaga en una zona de cuarentena controlada por militares en las afueras de Boston.

Joel y su compañera Tess sobreviven gracias al contrabando y luchan día a día por sobrevivir. Todo cambiará y dará un giro radical cuando Joel conozca a Ellie, una adolescente que tendrá que proteger a toda costa y que deberá escoltar para llevar a cabo la misión más importante que jamás haya tenido que realizar; así pues, deberá viajar con Ellie a través de ciudades abandonadas (fruto de la devastación) en las que se topará con hordas de infectados y tendrá que luchar incansablemente para proteger a Ellie ¡y a sí mismo!

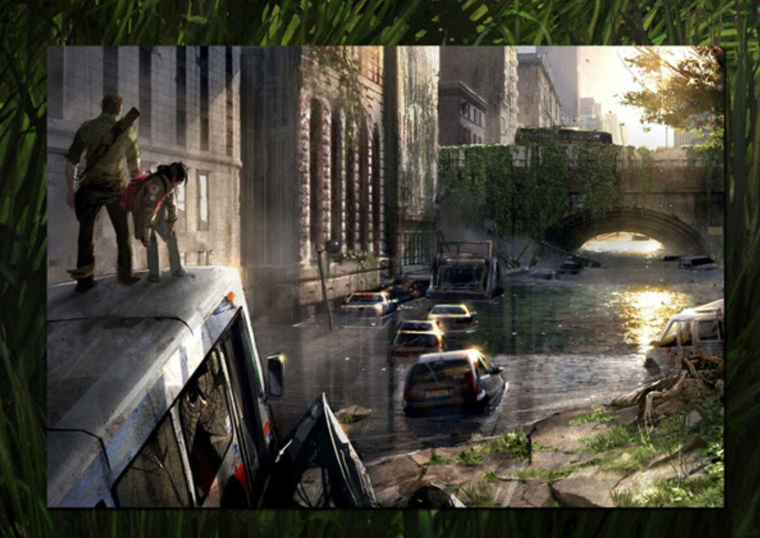
En The Last Of Us todo se resume en una única tarea: sobrevivir. A lo largo de toda la aventura encontrarás peligrosos enemigos (militares, ladrones e infectados) a los que tendrás que enfrentarte a vida o muerte, usando para ello cualquier arma que puedas aprovechar, ya sea un trozo de ladrillo, una botella, una daga que hayas fabricado tú mismo, un cóctel molotov, una 9 mm ¡o tus propios puños!

Algo muy importante para tu supervivencia es buscar siempre suministros en cada lugar que visites, ya que con ellos podrás crear botiquines, armas y otros accesorios que te resultarán útiles. También podrás buscar, a modo de tarea extra, algunos objetos coleccionables como documentos y cómics (aunque no están las cosas precisamente como para ponerse a leer en los ratos libres)

Una de las cosas que más me sorprendió de este juego es su extremo realismo y excelente ambientación, ¡y no sólo gráficamente hablando, sino por pequeños detalles que sorprenden!, por ejemplo, el hecho de que no puedas curarte mientras caminas ni tocando un simple botón, ya que Joel deberá pararse, agacharse y luego se vendará las heridas.

Otro ejemplo lo tenemos cuando las pilas de la linterna hagan mal contacto y tengas que agitar el mando para que ésta vuelva a funcionar correctamente. ¡The Last Of Us es una obra maestra en mayúsculas y lo ha sabido demostrar! - S.S / * 10







PLATAFORMA
PS3
AÑO
2013
DESARROLLO
Naughty Dog
EDITOR
Sony

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- La actriz Ellen Page acusó a Naughty Dog de copiar su imagen para el personaje de Ellie y declaró: «supongo que debería sentirme halagada de que roben mi imagen, pero en realidad estoy actuando para otro juego llamado Beyond: Two Souls». Naughty Dog dijo que el parecido fue pura coincidencia, aunque aseguran que modificaron algunos rasgos de Ellie a fin de evitar inconvenientes legales.
- En Uncharted 3 existe una referencia a The Last Of Us, ya que durante el capítulo introductorio puede verse un periódico con el siguiente titular: "Los científicos todavía están intentado entender el hongo mortal".


Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA

ECO FIGHTERS

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

La primera máquina arcade a la que jugué fue de Capcom y desde ese instante me convertí en un fanático de sus juegos de salón recreativo. Sus títulos contaban con una paleta de colores espléndida, un magnífico sonido, estupendas melodías y una jugabilidad ajustada para cualquier tipo de usuario. Estaba claro, cualquier máquina con el sello de Capcom representaba calidad... por eso, los juegos de CPS-1 y CPS-2 serán recordados por siempre.

Acabó la fiebre de los salones arcade y con el paso del tiempo llegaron los emuladores. ¡Cuando descubrí el MAME aluciné porque iba a poder convertir mi cuarto en un salón recreativo! Lo primero que hice fue ordenar los juegos por compañía y fui directo a probar algún título de Capcom. En ese momento me quedé pasmado porque ¡mi vista fue a parar directamente a un juego que todavía no conocía!: Eco Fighters. De golpe y porrazo me encontré ante un shoot 'em up lleno de color, acción a cascoporro, un manejo algo más complejo de lo habitual pero con una historia fresca y diferente: ¡una corporación espacial ha industrializado tu planeta y lo está llenando de residuos tóxicos y basura! Gracias a la inestimable ayuda del Dr. Light y Willy deberás combatir a las máquinas de Goyolk para salvar tu mundo. ¡Ánimo!

EL TÍO JAIME DICE

¡Abuelo!... ¡hay que ver cómo te gustan los matamarcianos! Yo hubiera apostado mi monitor con tecnología 3D a que videojuegos como Farm Simulator serían más de tu gusto ¡pero estás hecho todo un aventurero! Eco Fighters fue diseñado por el ganador de un concurso en Japón y pulido después por los chicos de Capcom; ¡a lo mejor por eso quedó un juego tan corto! (compuesto por sólo siete fases). Podrás jugarlo en tu PSP aprovechando para ello la recopilación Capcom Classics Collection -Reloaded-, aunque también es posible disfrutarlo en el emulador MAME y en el recopilatorio Capcom Classics Collection Vol. 2 lanzado para PS2 y Xbox.

Lo que diferencia a Eco Fighters de otros juegos similares es la posibilidad de disparar en cualquier dirección mediante un dispositivo que puedes rotar alrededor de tu nave en ambos sentidos. Como idea suena bien pero me ha costado dirigirlo porque cuando por fin apuntaba hacia donde quería, ¡el enemigo ya se había movido de allí!, por eso, al final he terminado jugándolo sin apenas hacer uso de esa característica. Aún así, los gráficos son muy atractivos gracias al uso del color, ¡y los enemigos finales son enormes! (ocupando en ocasiones casi toda la pantalla)... ¡eso te obligará a sobrevolarlos en busca de sus diversos puntos débiles!





ELEVATOR ACTION 2

-RETURNS-

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

«Papá, llévame al rastro... ¡me lo prometiste!». Tras un bostezo interminable mi padre se levantó y me dijo «venga, vamos...». En ese momento cogí 500 pesetas que tenía ahorradas de alguna navidad o cumpleaños pasado y tan pronto como llegamos al rastro de Madrid comenzó la aventura... ¡había que conseguir un juego bueno y barato para alimentar a mi Game Boy! (La pobre estaba ya cansada de tanto Tetris)

En uno de los puestos encontré el juego Elevator Action y por las imágenes que vi tras la carátula ¡tenía muy buena pinta! Este juego era el único que no tenía el precio indicado (y el resto costaban como mínimo el doble de mi presupuesto)... de todas formas pregunté el precio y me llevé las manos a la cabeza cuando el tendero me dijo que costaba 600 pesetas, pero... ¡mi padre cual superhéroe puso las 100 pesetas restantes y me lo llevé puesto! Las partidas fueron incontables y tuve el juego durante años hasta que ¡alguien me lo robó de la mochila en el colegio!... (seas quien seas, ¡no te perdono!). Cuando llegó el primer modem a casa junto con un cutre-acceso a un Internet primigenio, ¡descubrí que había más juegos de Elevator Action para otras plataformas!... es más, ¡encontré una segunda parte lanzada en salones recreativos que tenía mejor pinta incluso que el videojuego original!

EL TÍO JAIME DICE

¡Venga ya, abuelo!, ¿pero qué es esto?... ¿un Imagina Ser Ascensorista? Reconozco que cuando me aproximé al juego esperaba encontrarme un aburrido simulador de botones de hotel... ¡pero nada de eso! Como miembro de las fuerzas especiales debes luchar contra los terroristas que han diseminado bombas nucleares en diversos edificios; para ello, debes entrar en todas las puertas de color rojo, ¡ah!, ¡y no ignores las puertas azules porque esconden objetos!

Al parecer, este juego es la secuela de otro título editado 11 años antes ¡y además se han añadido muchas novedades! Para empezar, pude jugar codo con codo con un amigo eligiendo nuestros personajes entre los 3 disponibles. Hay varios tipos de armas, ataques cuerpo a cuerpo e incluso la posibilidad de atacar a los malos con los objetos del entorno. ¡Cómo disfruté aplastando enemigos con los ascensores! Si te apetece echar unas partidas como hice yo, te recomiendo usar el emulador MAME o jugar a la versión de Sega Saturn (que también incluye el Elevator Action de 1983). También lo podrás jugar en el recopilatorio Taito Legends 2 para PC, PS2 y Xbox, ¡pero ojo!... ¡estas dos últimas versiones fueron reescaladas y su aspecto gráfico pierde con respecto al título original!



NOS VEMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población

